
POR SÓLO 3,50€
REVISTA OFICIAL NINTENDO | Wii U | NINTENDO 3DS
Nº 250 • 3,50€
Nintendo®
ÚLTIMA ENTREGA
TARJETAS MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE
24 TARJETAS GRATIS
¡Así será!
Pokémon X
Pokémon Y
LA AVENTURA
DEFINITIVA
PARA 3DS
Canarias 3,65 €
¡CUMPLE 30 AÑOS!
El año de Luigi
50 momentos históricos
New Super Luigi U
Mario & Luigi Dream Team
Pikmin 3
Gran estreno en Wii U
PARTICIPA EN NUESTRA COMUNIDAD
Welcome to Animal Crossing New Leaf
✓Sé el mejor alcalde
✓Códigos QR con tus diseños
✓Cómo ganar 900.000 bayas
✓Los pueblos de la redacción



3
www.pegi.info
Nintendo
PIKMIN 3
EL NUEVO JUEGO DE MIYAMOTO
Wii U is a trademark of Nintendo. © 2013 Nintendo
TU DECIDES TU FORMA DE JUGAR
Juega en tu GamePad en Modo off-TV...
...ó...
...Juega en tu TV controlando desde el GamePad
Juega con los mandos de Wii y utiliza el GamePad como mapa táctil
Juega con un amigo en multijugador cooperativo o competitivo
Wii U
PIKMIN 3
Bienvenido al maravilloso mundo de los Pikmin, los pequeños seres más valientes que jamás imaginaste. Con su ayuda y tu liderazgo conseguiréis superar cualquier barrera. Un nuevo mundo, nuevos Pikmins… y una nueva gran aventura.
facebook.com/WiiUES • @NintendoES • YouTube //NintendoES
wiiu.es
Wii U

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 250



Juan Carlos García

Bienvenidos

No me gustan los días de cierre: son estresantes, exigentes, caóticos. Hoy, sin embargo, cuando escribo estas líneas, de cierre, me he encontrado una buena noticia. Según el EGM, en su segunda ola del año, nuestra revista es la publicación más leída de videojuegos en España. Es pensar que cada mes nos leéis 291.000 personas y nos entra un cosquilleo... y una responsabilidad que para qué os vamos a contar. Por eso, cada mes nos esforzamos en ofreceros el contenido más interesante, con nuestro sello de calidad propio. Gracias a todos por estar cada mes pendientes de nuestros textos, opiniones, capturas de pantalla... Pero no nos conformamos: queremos ser mejores y gustaros aun más.



página **18** Reportaje Pokémon X & Y Está destinado a ser el gran juego del año para 3DS, y te lo contamos TODO sobre él.



página **38** Reportaje + Análisis El Año de Luigi. Repasamos la vida del fontanero y analizamos sus nuevos juegos para Wii U y 3DS.

¡ÚLTIMA ENTREGA!
¡Tarjetas MH3!

Las últimas 24 Tarjetas de Monster Hunter 3 para terminar tu colección





El equipo de la Revista Oficial



Roberto J. R. Anderson Rescatando a los Almohadas en Mario & Luigi.



Gustavo Acero Lo siento, estoy de vacaciones en Koppai, provincia de Pikmin 3.



Luis Galán Logro conseguido. New Super Mario Bros. 2 ya pasado al 100%.



Borja Abadie Un mes entero en calzoncillos jugando a Super Ghouls'n Ghosts.



Víctor Navarro Un gustazo recordar los Zelda Oracle en mi Nintendo 3DS.

Wii U - 2014

De los creadores de Xenoblade... «X»

Desvelamos las incognitas del próximo rey del rol en Wii U.



+info
Xenoblade Chronicles llegó en 2012. Una experiencia de rol entre fantástico y futurista que llevó a sus límites la capacidad de nuestra Wii.

Un simple vídeo en el E3 bastó para disparar todas las expectativas sobre "X", el nombre provisional con el que se conoce **el juego de rol de Monolith Soft** que llegará a Wii U en 2014. Con la duda aún no despejada de si será o no una secuela de Xenoblade, las últimas imágenes nos han servido para concretar certezas del que puede ser el gran juego de rol de esta generación.

Fantasía y robots gigantes

"X" nos trasladará a uno (o quizá varios) mundos alienígenas habitados por **criaturas de diseño fantástico** y tamaño descomunal. El primer dato a tener en cuenta es que los escenarios serán enormes y abiertos (de hecho, se especula con que todo el juego sea un *sandbox*), y con una gran variedad de ecosistemas, desde desiertos rocosos a frondosos bosques. El juego tendrá un sistema de día y noche y, muy probablemente, climatología variada. Y su mundo (o mundos) no solo estará habitado por la fauna alienígena más asombrosa, sino también por humanos equipados con tecnología de ciencia-ficción. Sin duda, el elemento más llamativo del juego serán los "mechas": **pilotaremos robots gigantes** de diferentes tamaños y con la capacidad de



¿Quién es el prota de "X"? Shulk (el chaval de la derecha) era el héroe de Xenoblade. Pero aún no se ha confirmado relación argumental entre los dos juegos.

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 10 **Donkey Kong**
La sección 'Una historia de...' recorre pasado, presente y futuro de DK Country.



pág 12 **Primer Contacto**
Esto es lo último que sabemos del nuevo Batman Arkham Origins. ¡A empollárselo!



pág 14 **Smash Bros.**
¿Quién es quién en Smash Bros de Wii U y 3DS? Repaso a todos los personajes, trainer incluida.

"X" ha impresionado por la increíble calidad gráfica que muestran los primeros vídeos. Wii U dándolo todo.



Eso que vuela es nuestro "mecha" gigante, y lo que tiene al lado es un monstruo más gigante aún. "X" mostrará escenarios y criaturas colosales.

La era robot

Los pilotaremos, serán gigantes y tendrán diferentes características: los habrá capaces de transformarse en vehículos... o de volar por el inmenso escenario.

Los parajes serán muy variados, pero aún no sabemos si visitaremos varios planetas o será un solo mundo.

volar o transformarse en vehículos, según el modelo. Esto nos lleva a esperar **alucinantes combates de robots**, y a sospechar que la acción en será en tiempo real.

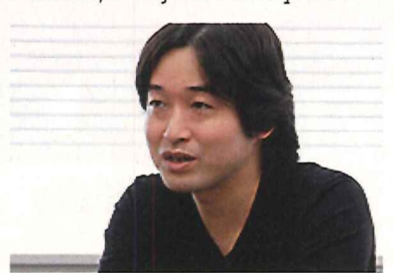
El rol del futuro

El héroe que aparece en los vídeos viste con una estética que recuerda mucho a la de Xenoblade, pero no parece ser Shulk. En las diferentes escenas desveladas lleva a su espalda **armas distintas**, que parecen más cañones que espadas. Pero lo que es absolutamente seguro es que el juego **será un RPG.** Uno de los escenarios revelados es una ciudad. ¿Qué juego de rol no tiene al menos una urbe en la que comerciar, aceptar misiones, preparar al equipo...?

La última certeza es que habrá un modo para al menos **cuatro jugadores simultáneos.** Si podremos colaborar en la aventura principal o será un modo especial es algo aún por revelar. "X" luce un aspecto alucinante, su **estética de fantasía y ciencia-ficción** no pueden ser más atractivas y promete ir un paso más allá en el aprovechamiento de la capacidad técnica de Wii U. El juego llegará en 2014, pero de momento ya se ha instalado en nuestros sueños.

Solo para Nintendo

Monolith Soft, el estudio de Tetsuya Takahasi, trabaja en Wii U y 3DS.



Desde su fundación en 1999, Monolith Soft ha creado rol de calidad, con obras como **Xenosaga** para PlayStation 2 o **Baten Kaitos** para GameCube. En 2007 Nintendo compró una participación masiva en el estudio. El año pasado lanzaron **Xenoblade Chronicles** para Wii y, hace una semana, **Project X Zone** para 3DS. Ahora preparan "X" para Wii U y un nuevo juego para 3DS. Además, en los últimos tiempos han colaborado con los estudios internos de Nintendo en **Zelda Skyward Sword** y **Animal Crossing New Leaf**. Tetsuya Takahashi, el líder del estudio, es un histórico de Square Soft.



Agenda Nintendo

De 12 de julio a 31 de agosto, esto es lo que no tienes que perderte pase lo que pase.



Agosto 23

Wii U Disney Infinity

Compañía Disney Tipo Aventuras/Sandbox

Saben hacer películas estupendas, saben desarrollar juegos chulísimos y cuentan con los iconos más atractivos del mundo del merchandising, así que, ¿por qué no mezclarlo todo? Dicho y hecho: el resultado llega el 23 de agosto. Infinity tiene el rollo de las pelis, cuenta con los personajes más buscados y te deja libertad para combinarlos como quieras. Podréis leer todo sobre él en este mismo número.

Julio 26

Wii U Pikmin 3

Compañía Nintendo
Tipo Estrategia

Que son una de las estrellas del verano ya no lo duda nadie. Los Pikmin son espíritu nintendero en estado puro y su estreno, por fin, en Wii U, va a poner la consola patas arriba. Fueron protagonistas del último Direct emitido en Japón hace nada, y están siendo mimados como ningún otro por su "papá" Miyamoto. Nosotros ya les hemos echado el guante, y tienes la review unas páginas adelante.



Agosto 21

EVENTO



Feria de Videojuegos Gamescom

Entre el 21 y el 25 de agosto, Colonia será la ciudad europea de los videojuegos. Así que estaremos muy pendientes, y nosotros más que nadie, porque Nintendo regresa este año a la Gamescom y su presentación no va a dejarnos indiferentes. La feria contó el pasado año con más de 275.000 visitantes (5.300 periodistas), y participaron más de 600 expositores de 40 países. Ya estamos reforzando nuestras prácticas de alemán...

TODO EL MES



3DS Comunidad Animal Crossing

Compañía Nintendo Tipo Simulación

Estáis todos invitados a participar en la comunidad Animal Crossing de la Revista Oficial Nintendo. ¡Viva, viva! Queremos ver vuestras casas, flipar con vuestros diseños, ¡encontrar al mejor alcalde! Que sí, que además vamos a repartir muchos premios. ¿No os gustaría ser el Alcalde del mes?

Agosto 29



Wii U Rayman Legends

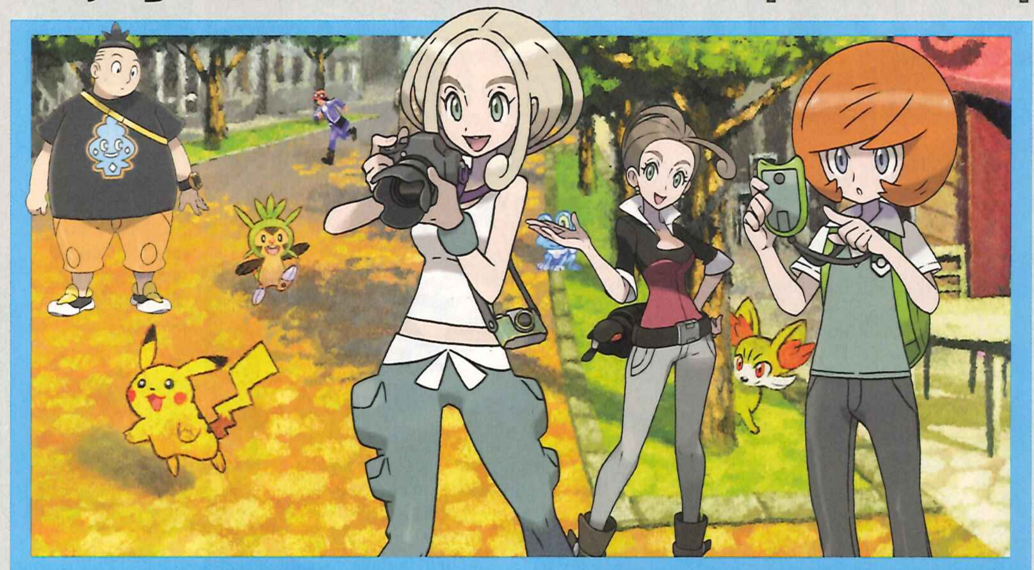
Compañía Ubisoft Tipo Plataformas

La Challenges app ha sido solo un aperitivo. Increíble, atómico, superadictivo, pero solo el inicio del que podría ser el mejor juego de Rayman jamás desarrollado. No tengáis la menor duda de que además será el que mejor suene. Alucinaréis con la conexión saltos-música en algunos niveles del juego.



Los + esperados

Los juegos del futuro. Estos son los títulos que debes ir empezando a reservar.



Pokémon X / Pokémon Y

3DS. 12 de octubre. Game Freak.

Es chic, es rompedor, es un Pokémon de nueva generación que salta de los colores y las joyas a las letras, y que pretende ir mucho más allá de lo que proponen las primeras imágenes e informaciones. Pokémon X y Pokémon Y vivirá en la región de Kalos, que parece inspirada en Francia de la misma forma que su capital, Ciudad Luminalia, refleja un más que "luminoso" París. Toda una declaración de intenciones de arte, de cuidada estética y de buen gusto.

Legend of Zelda
Wind Waker HD

Wii U. Octubre. Nintendo.

En su momento fue polémico, pero acabó convenciendo a todos, así que es genia que pronto podamos jugarlo en HD, 1080p y con un ¡¡¡gamepad!!!



Super Mario 3D World

Wii U. Diciembre. Nintendo.

Uno de los juegos de Mario que esperas, junto al Kart, llegará a finales de año con la magia 3D, el espíritu New Mario Bros, y un aspecto gráfico brillante.



Sonic Lost World

Wii U y 3DS. 2013. Sega.

Un nuevo Sonic plataformero y exclusivo. Y con el desarrollo de aventura, habilidad y plataformas que tanto nos gusta.



Primer Contacto

The Legend of Zelda
A Link between worlds

A finales de año llegará el primer Zelda creado específicamente para 3DS. Una maravilla que adaptará las mecánicas de la saga a las 3D visuales.

1 Puzles

Será una nueva aventura continuación directa del mítico A Link to the Past de SNES. Pero **se añadirán enemigos y objetos** de otros Zelda. Por ejemplo, el **Martillo Megaton**.

2 Mundo Oscuro

Lo que se ha visto hasta el momento del juego **recupera con exactitud el mapa** de A Link to the Past, y se ha confirmado que habrá también mundo oscuro.

3 Mazmorras 3D

Como pasó con Super Mario 3D Land, este Zelda está pensado para que las 3D se integren en la jugabilidad. **Distinguir distintas alturas** de los objetos será importante en los puzles.

4 Armas e ítems

En las demos, objetos como **el arco y las bombas** tienen munición infinita... Pero si los usamos muy seguido, Link se cansa y hay que esperar a que recupere su barra de fuerza.

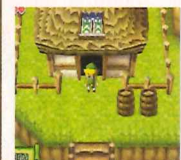
4 Detalles



A Link to The Past fue el tercer Zelda. Sentó las bases de los Zelda modernos, con añadidos como las mazmorras divididas en plantas.



Eiji Aonuma, productor, ha revelado que el juego iba a ser un ***remake*** de A Link to the Past, pero que a él no le convencía la idea. Cuando uno de los diseñadores le mostró la habilidad de Link de convertirse en dibujo, decidió que podía ser la base para crear un juego nuevo.



Los dos Zelda de DS, Phantom Hourglass y Spirit Tracks, tenían control táctil. Pero Aonuma no lo considera cómodo cuando se juega en 3D, porque es fácil mover la consola, así que ha vuelto a los botones



A Link between worlds correrá a 60 FPS. Según sus productores, esto mejorará la calidad y el efecto del 3D.

HÉROE DE MODA

Número 27

Bayonetta 2

La bruja más letal –y sensual– viene de camino a Wii U para ganarse el corazón de los nintenderos.

Se ha cortado el pelo. En la primera entrega lucía una larga melena, que era a la vez traje y arma, pero ha decidido cambiar de look. A lo que no renuncia es a sus inseparables gafas: fue diseñada con ellas "porque las chicas con gafas molan más", según su creador.

Cuenta con 4 armas de fuego, repartidas en manos y tacones. Además, también es capaz de usar ataques mágicos. Sus numerosos movimientos le permiten acabar con los enemigos de muchas maneras distintas.

Es la última superviviente del clan de las brujas, y despertó tras 500 años de sueño. En el pasado, sabios y brujas coexistían en armonía, pero durante la Edad Media hubo una gran guerra. Todas las brujas murieron excepto Bayonetta.

Umbra Climax es un nuevo y poderoso ataque con el que invocaremos a una serie de monstruos. Será todo un espectáculo, aunque también habrá ataques más agresivos, como los golpes de "tortura". Desde luego no será para menores...

SU CREADOR HA DIRIGIDO JUEGOS COMO RESIDENT EVIL 2, DEVIL MAY CRY, VIEWTIFUL JOE Y OKAMI

Con la exclusividad de Bayonetta 2, Nintendo se asegura un título de culto, un juego legendario que sin duda sabrá atraer a un nuevo tipo de público a Wii U. ¡Por ello el juego pondrá toda la carne en el asador!

El Wii U GamePad incluirá Off-TV y nos permitirá controlar a Bayonetta con toques de stylus. El juego nos dará a elegir entre 'modo normal', que ofrece el control clásico de la primera entrega, y 'modo Touch', desde la pantalla táctil y más aseguible.

ESTÁ DE MODA PORQUE...

El año que viene llegará su 2ª parte en exclusiva a Wii U, y en el reciente E3 pudimos deleitarnos con un impresionante tráiler que mostró por primera vez la frenética jugabilidad del título. Tras dirigir el primer Bayonetta, Hideki Kamiya supervisa esta entrega mientras da los últimos retoques a The Wonderful 101.

Platinum Games, los creadores de...



MadWorld (Wii, 2009) El título debut de Platinum fue este violento y exclusivo juego para Wii.



Infinite Space (DS, 2010) Colaboración con el estudio Nude Maker; mezclaba ciencia ficción, rol y estrategia.



Bayonetta (X360/PS3, 2010) El original no llegó a consolas Nintendo, pero el segundo será exclusivo Wii U.



The Wonderful 101 (Wii U, 2013) Explosivo y original, sus 101 superhéroes adoptarán diferentes formas.

Una historia de...

Donkey Kong

De cómo el rey del arcade se convirtió en una gran estrella de las plataformas.

Donkey Kong fue la primera gran creación de Shigeru Miyamoto, quien durante los años 80 lo convirtió en el primer gran éxito de Nintendo gracias a sus juegos arcade y sus adaptaciones en plataformas como NES y Game & Watch. Sin embargo, a partir de los 90 el gorila ha descubierto nuevos y muy distintos horizontes, ya que desarrolladores occidentales se han encargado de colaborar con Nintendo para reinventar la franquicia y crear juegazos de plataformas en los que también hemos conocido a muchos de sus simiescos camaradas. Los ingleses Rare fueron los artífices de esta gran transformación, y gracias a sus trabajos en SNES, Game Boy y N64 dieron una nueva y vigorosa vida a Donkey Kong. Más recientemente, los estadounidenses Retro Studios recuperaron de manera brillante esta genial vertiente plataformera en Wii, y preparan para este año una nueva y prometedora entrega para Wii U.



NINTENDO Y RETRO SE HAN VOLCADO COMO NUNCA EN EL NUEVO DKC DE Wii U

Los juegos

Trilogía Country original

Donkey Kong Country (SNES, 1994; GBC, 2000; GBA, 2003)
Donkey Kong Country 2 (SNES, 1995; GBA, 2004)
Donkey Kong Country 3 (SNES, 1996; GBA, 2005)

Rare impactó a propios y extraños y se convirtió en uno de los estudios clave de Nintendo con esta trilogía, que llevó la capacidad técnica de SNES a sus límites y nos deleitó con su desafiante jugabilidad. El primero de ellos fue adaptado a Game Boy Color años más tarde, y todos ellos a Game Boy Advance.

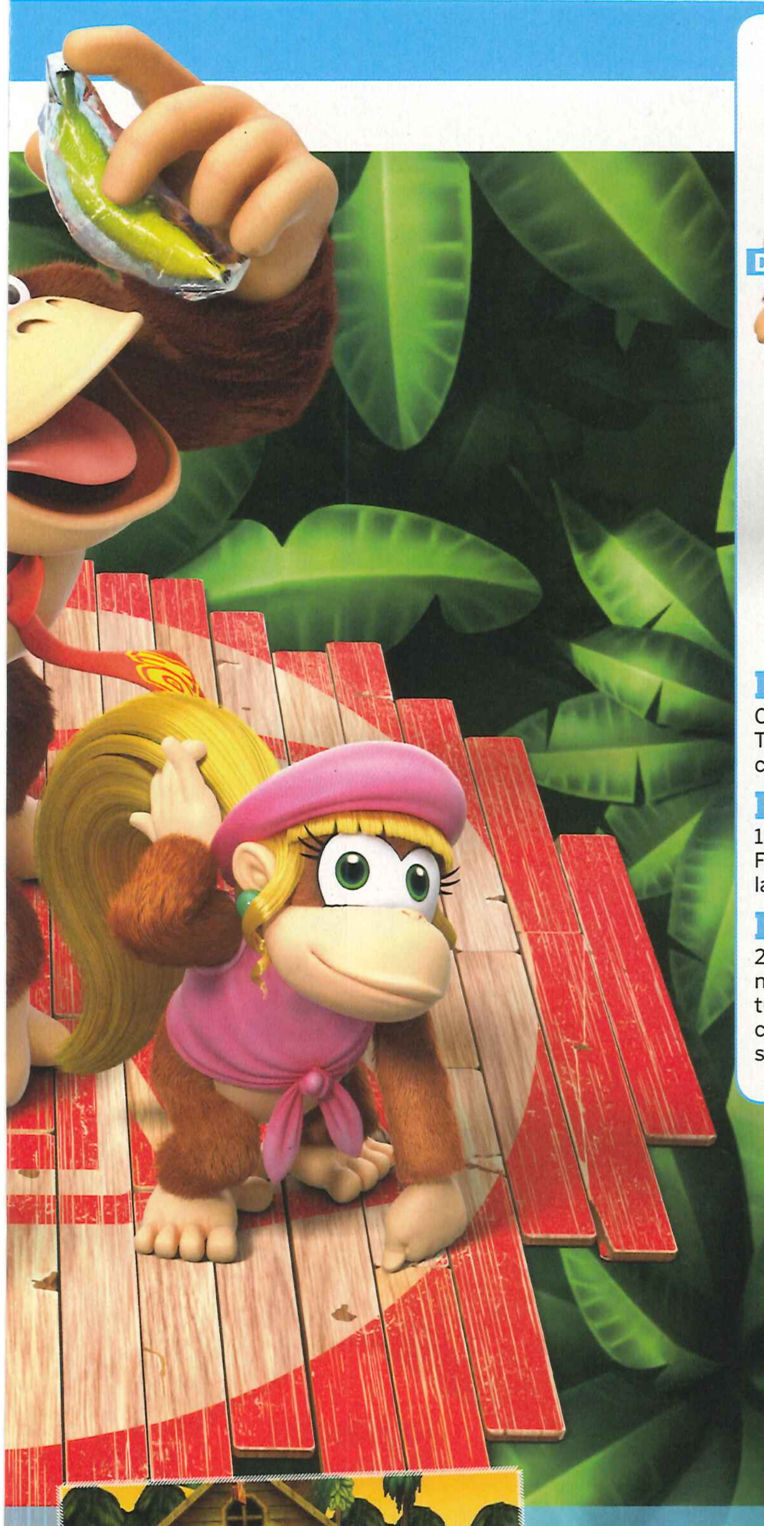


Trilogía Land

Donkey Kong Land (Game Boy, 1995)
Donkey Kong Land 2 (Game Boy, 1996)
Donkey Kong Land 3 (Game Boy, 1997)

Si la trilogía Country fue el referente gráfico en SNES, la trilogía Land lo fue en Game Boy. Rare alternó los desarrollos en SNES y Game Boy para ofrecer también estas joyas en la portátil monocroma, que tomaban elementos y jugabilidad de los Country pero presentaban niveles exclusivos.







Donkey Kong: Jugable en Country 1, Land 1, DK64, Returns y Tropical Freeze. El gran protagonista, cuyo punto fuerte es la fuerza bruta.

Diddy Kong: Jugable en Country 1 y 2, Land 1 y 2, DK64, Returns y Tropical Freeze. Es pequeñito y ligero, y su mochila jet lo hace ideal para los saltos.

Dixie Kong: Jugable en Country 2 y 3, Land 2 y 3, y Tropical Freeze. La novia de Diddy, que hará su regreso triunfal este año en Wii U. Gracias a sus coletas es capaz de mantenerse unos segundos más en el aire.

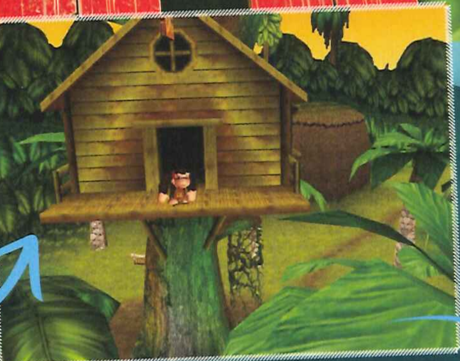
Kiddy Kong: Jugable en Country 3 y Land 3. Es primo de Dixie, y sus características son similares a las de Donkey.

Lanky Kong: Jugable en DK64. Un orangután, primo lejano de la familia Kong, que destaca por su elasticidad y velocidad.

Tiny Kong: Jugable en DK64. La hermana menor de Dixie, que cuenta con habilidades parecidas.

Chunky Kong: Jugable en DK64. Hermano de Kiddy, y primo de Dixie y Tiny. El mayor peso pesado.

RETRO STUDIOS RECUPERÓ Y RENOVÓ CON GRAN ÉXITO EL ESTILO DE PLATAFORMAS DE AVANCE LATERAL DE LOS COUNTRY



Donkey Kong 64

Nintendo 64, 1999

N64 vivió una prolífica explosión de grandes plataformas 3D. Tras desarrollar Banjo-Kazooie, Rare llevó a Donkey a este terreno.

DKC Returns

Wii, 2010; 3DS, 2013

Tras triunfar con la trilogía Metroid Prime, Retro Studios recuperó y renovó con gran éxito el estilo de plataformas de avance lateral de los Country.





DKC Tropical Freeze

Wii U, 2013

Uno de los grandes anuncios del E3 fue este título, en el que Retro seguirá avanzando en la senda que inició con Returns con la nueva consola. Será uno de los bombazos del año.



Primer Contacto

Batman Arkham Origins

Para convertirse en el terror de los criminales, Batman tuvo que forjarse una reputación.

Susurrado en voz baja en los callejones de Gotham City, el nombre de Batman atemoriza a los más peligroso de los criminales. Algunos creen que es un mito, pero nosotros, que hemos jugado Batman Arkham City, sabemos que Batman es solo un hombre... pero el más inteligente e implacable luchador contra el crimen del universo DC. Y pronto vamos a descubrir cómo se forjó su leyenda en esta precuela.

El el punto de mira

Máscara Negra, líder del crimen organizado de Gotham, ofrece 50 millones por la cabeza del nuevo vigilante disfrazado que ha irrumpido en la ciudad. Más que suficiente para atraer a los **10 mejores asesinos del mundo**, incluyendo a tipos como Deathstroke, Bane o Deathshot.

El desarrollo corre a cargo de **WB Games Montreal**, responsables de Arkham City Armoured Edition para Wii U, y será un sandbox que añadirá al desarrollo, entre otras cosas, un modo detective mejorado: cuando Batman reconstruya la escena de un crimen, veremos una recreación de inversa de los hechos durante la cual podrán saltar nuevas pistas, dando lugar a puzles lógicos más complejos y variados. Todo, en un juego que mostrará como se forjaron rivalidades míticas como la que enfrenta a Batman con cierto payaso psicópata...

Jovencito Batman

¿Cómo era Batman en sus primeros meses de lucha contra el crimen? Más temperamental, **más cruel con los criminales**... y más inexperto. No obstante, el sistema de lucha será el mismo que en Arkham City... es decir, excelente.



Ciudad siniestra

Gotham será una **ciudad abierta** compuesta por dos distritos, el histórico (que después se convertiría en Arkham City) y el moderno. El escenario será **el doble de grande** que en Arkham City. El murciélago se moverá por los tejados usando su batgarra.

Nuevas armas letales

¿Está Batman apuntando una pistola? ¡Jamás! Su nuevo gadget es una especie de **versión mejorada de la Batgarra**. Con ella colgará a los enemigos del techo, o empujará dos objetivos uno contra el otro: este tipo va a estamparse contra el barril explosivo...

Enemigos peligrosos

Estos tipos con escopeta serán solo el principio. Habrá **enemigos genéricos más duros** que en Arkham City, como ninjas capaces de contrarrestar las técnicas de Batman y contraatacar, o mastodontes con **armaduras** que tendremos que destruir.

4Detalles



3DS tendrá su propio Batman. El subtítulo será **Arkham Origins Blackgate** y narrará los hechos posteriores al juego de Wii U. Batman explorará la prisión Blackgate con **un desarrollo 2D** al estilo de los Metroid clásicos. Saldrá en octubre (también).



Además, Batman, Superman y el resto de héroes DC aparecerá en **Scribblenauts Unmasked A DC Adventure**, juego en el que bastará escribir el nombre de un héroe para que aparezca en pantalla. Esperamos que aterrice en Europa este mismo otoño. Veremos.



El origen de Batman también va a ser reescrito en **los cómics**. Ha comenzado a publicarse en la serie americana **Batman** la saga **Zero Year**, que reescribe el origen del personaje en el marco de Nuevo Universo DC. Pronto, en España, editado por ECC.



Y, ¿qué hace la competencia? El universo jugable de **Marvel Comics** está más parado que el cinematográfico, pero este otoño y (paradojas de la vida) desarrollado por Warner, llegará **LEGO Marvel Superheroes**, con más de 100 superpersonajes jugables.

Super Smash Bros.
Quién es quién

Hemos reunido a los luchadores del nuevo SSB de Wii U y 3DS para hacerles esta bonita foto de familia... Después se liaron a tortas.



Donkey Kong
Nuestro gorila favorito vuelve a liarse a mamporros con todo aquel que se ponga por delante al ritmo de tambores tropicales. Eso sí no se queda aplatanado, claro.

Bowser
El mayor enemigo de Mario viene dispuesto a demostrar que no solo es el mejor raptando princesas. Con los pinchos de su caparazón y sus terribles bolas de fuego, Bowser es un luchador muy a tener en cuenta.

Mega Man
El androide azulado debuta en SSB con el sistema de armas variable, que copia las armas de sus enemigos. Promete ser uno de los luchadores más versátiles.

Aldeano
Tiene pinta de chico tímido y los bolsillos cargados de objetos, pero a la hora de pelear, Aldeano es un auténtico 'animal'.

Pikachu
El Pokémon de tipo Eléctrico sigue siendo tan poderoso como adorable. Sus cabezazos atronadores nos van a meter en líos en más de una ocasión. Volverán a saltar chispas.



Samus Aran
Tras pasar por el vestidor, Samus viste ahora el mismo traje que lucía en Metroid: Other M. Pero, ¿quién te dice a ti que no la veremos enfundada en el Traje Zero? ¡Ojalá!

Link
El Héroe del Tiempo manejará la Espada Maestra y su Escudo Hyliano con tanta soltura como siempre. Por si no os habíais percatado, su aspecto vuelve a ser el de Twilight Princess y no el de Skyward Sword.

Pit
Este angelito vuelve con nuevas habilidades, como un poderoso gancho en el que utiliza el Brazal Radial para mandar a sus enemigos por los aires, y los Orbitales Escudo para defenderse.

Entrenadora Wii Fit
Con su esbelta figura, fruto de las sesiones de Wii Fit, la Entrenadora va a poner en forma a todo el que se le cruce por delante. Flexibilidad y estiramientos serán sus "armas" principales.

Mario
Con 90 Kg de peso y un bigote que vuelve locas a las princesas... ¡Mario! El fontanero, de nuevo un luchador muy equilibrado.

Kirby
La bola rosa sigue siendo el más listo de la clase. ¿Su secreto? Pues copiar como si tal cosa las habilidades de sus compañeros de ring (después de tragárselos, claro).

Fox McCloud
Este zorro es tan bueno pilotando naves como disparando su pistola láser. ¿Le veremos esta vez empuñar su legendario bastón?

COMPARTE TUS MOMENTOS DE ANIMAL CROSSING EN TUS REDES SOCIALES



DESCUBRE TODO AQUÍ

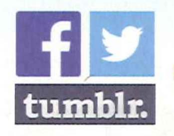




Captura con L + R



Ve al navegador e introduce https://i.nintendo.net



Inicia tu sesión



Selecciona, pon un pie y publica

f tumblr.

La fiebre Animal Crossing inunda las redes sociales

Ya puedes compartir tu vida en Animal Crossing y subir tus mejores momentos a Twitter, Facebook y tumblr desde 3DS. Para eso se ha creado el **servicio de publicación de imágenes de Nintendo 3DS**, que se estrena en New Leaf y permite subir directamente las imágenes que más te gusten de tu pueblo desde la 3DS.

En esta imagen queda claro cómo funciona. Son 4 pasos básicos: captura de pantalla, navegador, inicio de sesión en redes sociales y tuit o comentario en el muro. De esta forma, tus followers o amigos estarán al día de tu actividad en tu pueblo. Además, pronto podremos hacer esto mismo en diferentes juegos que os iremos contando.

Toda la comunidad Nintendo a tu alcance

Nint
ME
ZO



... 3DS > Dreamhack Valencia

Dreamhack Valencia
19/07/2013 - 20/07/2013
Valencia
FERIA DE VALENCIA
Avda. de las Ferias, S/N, Valencia

INSCRIBIRME

HOME
INSCRIPCIÓN
NOTIFICACIONES
UBICACIÓN
INSCRITOS
TORNEOS

Información

¡Bienvenido al Reto 3DS del Dreamhack de Valencia!

En esta sección podrás encontrar toda la información de esta "parada" de nuestra gira nacional. Consulta las notificaciones para estar informado de todas las novedades, curiosidades y oportunidades del evento. En ubicación puedes consultar un mapa del mismo para saber como llegar, y en inscritos encontrarás todos los usuarios que ya se han unido a nosotros.

En torneos podrás encontrar el listado de juegos a los que se compite en este Reto 3DS, y en clanes detallamos cuales son los que han confirmado su asistencia a este evento.

Por último la sección de inscripción puedes gestionar tu participación en este evento y en todos los torneos del mismo.

En la home también podrás ver un muro social para que compartas cualquier opinión con el resto de usuarios, y una vez haya pasado el evento podrás consultar otras secciones con fotos y vídeos del mismo.

...e esperamos el 19 y 20 de Julio de 2013 en el Reto 3DS del Dreamhack de ...lencia. ¡No faltes!



#RETO3DS

De Valencia a Bilbao...





Reto 3DS

Primera parada, el **Dreamhack** en la Feria de Valencia entre **19 y 20 de julio**. El primer día hay torneos de **Mario Kart 7, MH3 Ultimate y DKC Returns 3D**. El día 20 nos esperan **New Super Mario BROS 2, Pokémon Blanco y Negro 2 y Kid Icarus Uprising**. ¿Cómo te fue? Tranquilo, podrás desquitarte en los nuevos torneos que esperan en Bilbao. Entre el **26 y el 27 de julio** tendrá lugar la Euskal Encounter Bilbao, en el pabellón 5 del Bilbao Exhibition Centre. Más info en http://blogocio.net/reto3ds/retos/



Wii U Esp
A 58.981 persona

Electrónica
Bienvenidos a la página Facebook oficial de Wii U d
contacto con la nueva consola de Nintendo y con ot

Información · Sugerir una edición

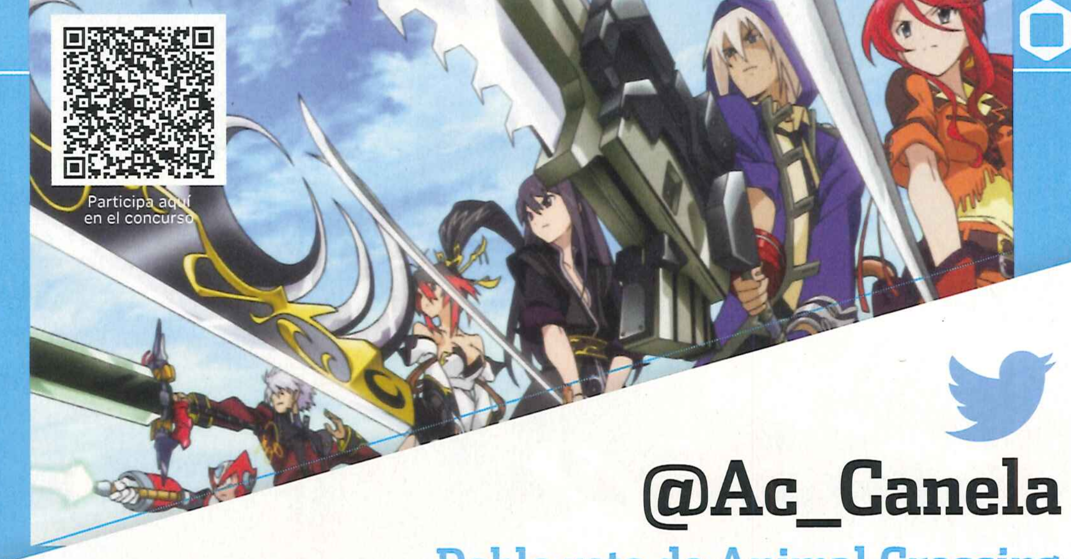




Concurso

Namco Bandai Games con Project X Zone

Una edición exclusiva de este crossover masivo de héroes está en juego. Incluye nada menos que una Nintendo 3DS XL con el juego en memoria, banda sonora, libro de arte y póster. ¿Cómo es esto posible? Pues escaneando directamente el código QR que acompaña a esta noticia, y que te lleva a la página de Namco Bandai con la convocatoria del concurso.



endo
DIA
NE

@Ac_Canela

Doble reto de Animal Crossing



La simpática Canela nos tiene conquistado el corazón. Nuestra vida en Animal Crossing New Leaf es más fácil y divertida gracias a ella. Y no dudamos un instante en darnos una vuelta por su twitter porque siempre tiene algo interesante (y útil, útil) que decirnos. Atención a las dos cosas que está preparando **1)Cuál sería tu hashtag perfecto para Animal Crossing? 2)Venga, concurso de pesca: envíanos tu foto y idirecto a la fama!** ¿Te animas, amigo nintendero?

Miiverse

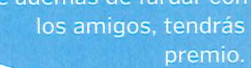
Concurso

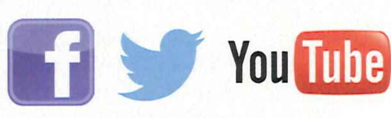
Dibuja en Miiverse tu "aventura Pikmin"

¡Qué mejor manera que celebrar la llegada a Wi U de Pikmin 3 que con un concurso molón! Pues dicho y hecho, venga, todos al **Canal de Nintendo Land de Miiverse**, que esto va a ser divertido. La idea es dibujar algo con la temática Aventura Pikmin, así que pon tu imaginación a trabajar, que además de fardar con los amigos, tendrás premio.









WiiUES

Todo el 'post E3', a tu alcance

Las redes sociales de Nintendo están que arden con el E3. Las fotos de los encuentros con desarrolladores, los vídeos de cada uno de los títulos explicados por su creador, las pantallas de los juegos presentados ocupan un espacio preferente en su Facebook, Twitter y canal de Youtube. Mención especial para los vídeos, donde no solo verás en acción todos los juegos del E3, sino también el **developer direct**, un repaso título a título, de la mano de su creador, de lo mejorcito de la feria: Sakurai con Smash BROS, Miyamoto con Pikmin 3, Kensuke Tanabe con DKC Tropical Freeze...

LA NUEVA GENERACIÓN



Ya se oyen los "pasos" de Xerneas e Yveltal desde las cajas de las nuevas ediciones Pokémon X y Pokémon Y. ¿Quieres saber qué nos van a mostrar?



+info

Tsunekazu Ishihara, Presidente de The Pokémon Company, y Junichi Masuda, Director de GAME FREAK hicieron un completo recorrido 'pre-E3' por las nuevas opciones incluidas en el juego.

Será el **12 de octubre** cuando la nueva generación Pokémon llegue a las calles de todo el mundo, simultáneamente. Por primera vez en la historia de la saga, Pokémon llegará a la vez en todas partes. **Primera revolución**. En su estreno en 3DS, contará con **más de 100 Pokémon**, entre ellos los dos Legendarios que "dan la cara" y, por lo que sabemos hasta ahora, un **nuevo tipo: Hada**. Ojo con esto porque en más de una década de saga nadie había tocado los tipos. Ahora contamos con 18 diferentes. Y puede haber más sorpresas. **Segunda revolución**. Su aspecto gráfico, con técnicas cel-shading y una cuidada estética 3D, lo alejan radicalmente de otros juegos de Pokémon. **Tercera revolución**. Y no hemos hecho más que empezar.

Conexión mundial

En el pasado E3, los 'jefazos' de The Pokemon Company nos acercaron otras dos grandes novedades de Pokémon X y Pokémon Y: **Player Search System y PokéRecreo. Cuarta revolución**. El PSS es un potente motor de búsqueda de usuarios del juego. Permite encontrar personas con las que combatir o intercambiar, ya sea de forma local u online.



¡LLEGAN EL 12 DE OCTUBRE!

La fecha está confirmada, y estas son las cajas finales de las ediciones. El 12 de octubre, la nueva generación se estrena en 3DS con una nueva aventura llena de retos diferentes, en una nueva región llena de sorpresas, y con añadidos como el PSS o el PokéRecreo, que te van a conquistar. Seguro.



Los nuevos personajes

LOS NUEVOS ENTRENADORES
Bienvenidos, entrenadores. Como en otras ediciones, ser chica o chico no cambiará drásticamente el desarrollo. La aventura empieza en Pueblo Boceto, donde te acabas de mudar, y transcurre por lugares increíbles de la región de Kalos, como la cosmopolita Ciudad Luminalia. ¿Te has fijado en el nuevo vestuario? Pues hay más, porque a lo largo del juego podrás conseguir nueva ropa y complementos, para que cambies de estilo mientras exploras la región de Kalos.

TUS NUEVOS AMIGOS
¡Zas! Nada más salir de tu casa, te encuentras a cuatro chavales con los que coincidirás a menudo en tu viaje: de momento empezáis juntos caminando por el Bosque Novarte. El grupo lo forman Xana, simpática y extrovertida, siempre cargada de energía; Beni, amante de la música y el baile, pero un verdadero despiste; Trovato, estudiante brillante y competitivo, que quiere ser el primero en completar la Pokédex; y por último tu vecina Serena, o tu vecino Kalm.

LA PRIMERA LÍDER DE GIMNASIO
Es Violeta y te espera en el Gimnasio de Ciudad Novarte, un lugar apacible con su enorme fuente y su parque. La ciudad, claro, porque el gimnasio es una trampa de fibras trenzadas en la oscuridad. Violeta es fotógrafo, está especializada en fotos de Pokémon y no dudará en compartir contigo unos cuantos secretos sobre esto. A Violeta la conocerás gracias a Alexia, su hermana, que es periodista en Ciudad Luminalia, y te dará alguna pista de dónde encontrarla.

Violeta lidera el gimnasio Novarte; pero será Alexia la que te dejará sin habla

Encontrarás Pokémon salvajes a las afueras de pueblos y ciudades

Con la primera interacción, esa persona pasa a nuestra lista de encuentros; una segunda conexión nos permitirá incluirla en "amigos". El PokéRecreo es una pasada, un modo de juego en el que "disfrutar" con nuestro Pokémon: le cuidaremos, le daremos dulces, haremos que nos coja cariño... y él nos recompensará. Será más habilidoso en los combates y desplegará sus mejores ataques.

Hablando de ataques...

Hay todavía más revoluciones. La quinta se refiere a los combates, e incluye **encuentros de horda y duelos aéreos**. En la primera no te dejes impresionar por las manadas de Pokémon salvajes saliendo a tu encuentro. ¡Podrás con ellos! ¿Podrás? Aprenderás a usar los movimientos que alcanzan a más de un Pokémon a la vez... ¡o caerás! Los combates aéreos serán desafíos entre Pokémon que sepan volar. Su entrenador te esperará en el borde de acantilados o lugares apartados, y tendrás que mostrar los movimientos más potentes que conozcas. Serán los duelos más duros jamás vistos en un juego de Pokémon. ¿Sí?, ¿seguro? Aun hay tantas sorpresas por desvelar que no sabríamos qué contestar a eso... Pero desde luego lo vas a disfrutar como nunca.



Pokémon básicos



FLETCHING

Tipo Normal y Volador

0,3 m • 1,7 kg

No dejes que su dulce trino y su carácter amistoso te confundan, Fletching es capaz de propinar ataques implacables en pleno combate. Y además, el movimiento de Fuego **Nitrocarga** no solo inflige un daño considerable en el rival, también aumenta su propia velocidad.



GOGOAT

Tipo Planta

1,7 m • 91 kg

Su cuerpo robusto le permite transportarnos hasta ciertos lugares de Ciudad Luminalia. Gogoat es un Pokémon muy tranquilo, creará un fuerte vínculo con su entrenador con solo agarrar sus cuernos. Puede aprender Asta Drenaje y recuperar la mitad de los PS que quita.

Gogoat es el Pokémon más versátil que hemos conocido: nos llevará a cuestas



HELIOPTILE

Tipo Normal y Eléctrico

0,5 m • 6 kg

Al absorber los rayos del sol, puede generar suficiente energía eléctrica como para alimentar maquinaria pesada. Helioptile conoce **Carga Parábola**, con el que puede atacar a los Pokémon que le rodeen y así recuperar la mitad del PS del daño causado.



PANCHAM

Tipo Lucha

0,6 m • 8 kg

Su mirada intimidante se viene abajo cuando le acarician la cabeza: se ríe de oreja a oreja. Puede aprender **Última Palabra**, con el que baja los parámetros de Ataque Especial y Ataque del rival, y le permite cambiarse por otro Pokémon de su equipo en pleno combate.

CLAUNCHER

Tipo Agua

0,5 m • 8,3 kg

Con la enorme pinza de su brazo puede agarrar a su presa, hacer añicos las rocas o disparar potentes chorros de agua a presión. **Martillazo** es su movimiento más brutal, ya que tiene muchas posibilidades de asestar golpes críticos que causan el doble de daño.

FLABEBÉ

Tipo Hada

0,1 m • 0,1 kg

Pertenece al nuevo tipo Hada y vive sobre una flor que escoge al nacer y que cuidará durante toda su vida. En estado salvaje los verás llevando flores de distintos colores, de las que extraen poderes ocultos que usan en combate. Conoce **Viento Feérico**, eficaz contra Dragón.

Junto a Sylveon, Flabebé pertenece al recién descubierto tipo Hada



LITLEO

Tipo Fuego y Normal
0,6 m • 13,5 kg

Joven y entusiasta, Litleo siempre está dispuesto a un combate. Su mechón desprende más calor cuanto más fuerte es su oponente. En estado salvaje, se separan de la manada para aprender a vivir solos. Puede aprender **Rugido de Guerra** para intimidar al rival.

SKRELP

Tipo Veneno y Agua
0,5 m • 7,3 kg

Camuflado como un alga marina, Skrelp baña en veneno a las presas para inmovilizarlas. Usa el movimiento **Bomba Lodo**, que tiene muchas posibilidades de asestar golpe crítico y además puede envenenar al rival, para que sufra daño poco a poco en combate.

Skrelp es un Pokémon que demuestra que las apariencias engañan

NOIVERN

Tipo Volador y Dragón
1,5 m • 85 kg

Es extremadamente hostil con cualquier cosa que se le acerque demasiado. Utiliza las ondas ultrasónicas que emite por sus orejas para atacar. Noivern domina **Estruendo**, ataque que emite una onda explosiva capaz de dañar a todos los Pokémon alrededor.

Noivern es muy agresivo, acércate a él con mucho cuidado... ¡y te atacará!

SCATTERBURG

Tipo Bicho
0,3 m • 2,5 kg

Habita en bosques y campos salvajes. Es capaz de sobrevivir en cualquier entorno gracias a las escamas alrededor del cuello: le sirven para controlar su temperatura corporal. Scatterburg conoce **Disparo Demora** y evoluciona a Spewpa.

HONEDGE

Tipo Acero y Fantasma
0,8 m • 2 kg

Este Pokémon cobra vida cuando el espíritu de un difunto toma posesión de una espada que alguien blandió en su día. Maneja el pañuelo azul de su empuñadura como si fuera su brazo. Si algún entrenador tocara su filo, el pañuelo podría envolverlo y robarle su energía.

PokéRecreo

Es una de las grandes novedades de X/Y. Un modo de juego que te permitirá pasar tiempo con tus Pokémon. Cuidarles. Cuanto más juegues con ellos, más amistosos se volverán. Hazlo en cualquier momento desde el PokéRecreo en la pantalla táctil: si los tratas bien, se sentirán queridos y serán los mejores en combate.

¡Juega con tus Pokémon, acarícialos, dales golosinas!



Planta, Fuego y Agua, los iniciales no rompen la tradición

Pokémon iniciales

CHESPIN
Tipo Planta
0,4 m • 9 kg

Tiene una resistente coraza que le recubre la cabeza y el lomo. A pesar de que se mete en líos a menudo debido a su curiosidad, Chespin se toma las cosas con optimismo. Puede aprender **Placaje, Látigo Cepa,** Gruñido, Desenrollar, Rayo Solar y Drenadoras.

FENNEKIN
Tipo Fuego
0,4 m • 9,4 kg

Le encanta mordisquear ramitas y le emana un aire abrasador por las orejas –y un aliento de fuego por la boca, como se ve en la imagen–. Puede que Fennekin tenga mucho carácter, pero siempre intenta hacer todo lo que está en su mano por su Entrenador.

FROAKIE
Tipo Agua
0,3 m • 7 kg

Fuerte y ligero, puede saltar muy alto. Las burbujas que tiene en pecho y espalda le protegen de ataques. Y aunque parezca que está siempre en las nubes, en realidad, presta muchísima atención a todo lo que le rodea. Aprende Destructor, Burbuja, Gruñido y Ataque Rápido.

Los tres Pokémon starters ya han conquistado a los fans de Pokémon

Elegantes y misteriosos, los nuevos Legendarios aun tienen todo por mostrar

Pokémon Legendarios

XERNEAS
Tipo desconocido
3 m • 215 kg

Este ciervo azulado con cuernos arbóreos es el Legendario que protagoniza la carátula de **Pokémon X**. Se discute su origen en la mitología japonesa, inspirado en el ciervo blanco de Nara, pero no hay nada confirmado sobre ello, ni tampoco su Tipo o ataques.

YVELTAL
Tipo desconocido
5,8 m • 203 kg

La bestia alada de color rojo con forma de Y protagoniza la carátula de **Pokémon Y**. Podría estar basado en un pájaro característico de la mitología japonesa, pero lo cierto es que como en el caso de Xerneas aun hay mucha información por conocer de este Pokémon.

Nuevo tipo Hada

SYLVEON
Tipo Hada
1 m • 23,5 kg

Puede controlar a voluntad sus apéndices sensitivos en forma de cintas y emitir un aura calmante con los que relajar a Pokémon y humanos. Sylveon puede aprender **Fuerza Lunar**, invocando al poder de la Luna para atacar al rival. Pertenece al nuevo tipo Hada, que se estrena en X/Y –haciendo un total de 18 tipos en el juego– y agrupa a Pokémon de títulos anteriores como Gardevoir, Marill y Jigglypuff. Hada es un tipo muy eficaz contra el tipo Dragón.

Por el momento solo conocemos la cadena evolutiva de Scatterburg y Fletching

Nuevas evoluciones

SPEWPA

Tipo Bicho
0,3 m • 8,4 kg

La evolución de Scatterbug puede soportar ataques moderados gracias a su cuerpo robusto cubierto de pelo. Al principio de los combates, utiliza **Protección**, movimiento de tipo Normal que le protege de otros movimientos durante ese turno. Evoluciona a Vivillion.

VIVILION

Tipo Bicho y Volador
1,2 m • 17 kg

Es el último eslabón en la evolución de Scatterburg, y añade un nuevo tipo: Volador. Vivillion usa sus alas para crear fuertes corrientes de aire o esparcir escamas. Aprende el movimiento **Estoicismo**, que baja el ataque especial de cualquier adversario al que alcance.

TALONFLAME

Tipo Fuego y Volador
1,2 m • 24,5 kg

Es la poderosa evolución de **Fletching**. Su velocidad y potencia de fuego son increíbles: se lanza en picado sobre su presa a 500 km/h, atacando con patadas devastadoras mientras su cuerpo desprende llamaradas. Conoce **Pájaro Osado**, un ataque brutal.

Talonflame se lanza sobre sus presas a 500 km/h mientras desprende fuego

Nuevas formas

El Legendario Mewtwo debutó en Rojo y Azul... ¿está de vuelta ahora?

¿NUEVO MEWTWO?

Tipo desconocido
Sin datos • Sin datos

El misterio de este Pokémon continúa sin resolverse. Se parece mucho al Legendario Mewtwo, aunque no es exactamente igual... Lo que sí podemos confirmar es que a ambos les une una muy estrecha relación...

Nuevos combates

HORDAS Y COMBATES AÉREOS

Los combates ya no serán tan equilibrados. En algunos momentos te las verás con hordas de Pokémon salvajes que te obligarán a conocer movimientos que alcancen a más de un objetivo a la vez. Y luego están los combates aéreos entre Pokémon, solo con Pokémon que sepan volar. Busca a los entrenadores al borde de acantilados y prepárate: son muy duros.

¿Te apetece librar un Combate Aéreo contra mí?

PSS

El PSS te permitirá encontrar a jugadores de X/Y y conectarte con ellos tanto si están cerca como a través de internet. Basta con tocar sus iconos y elegir entre combatir o realizar intercambios. Y lo mejor es que podrás comunicar con jugadores aunque no les conozcas.





¡Conéctate con el mundo entero con el Player Search System!



Descubre la nueva región de Kalos

Kanto, Johto, Hoenn, Sinnoh y Teselia. Nueva generación y nueva región. Bienvenidos a **Kalos, un idílico –y misterioso– lugar** que conquista de inicio con sus enormes bosques y sus cielos tan azules. ¿Será todo tan agradable?, ¿qué misterios nos esperan en nuestra aventura por sus ciudades y rutas?

Luminalia, Novarte...

Y Pueblo Boceto. ¿Os habéis fijado que los primeros nombres de ciudades conocidos están relacionados con el arte? Empezando por Ciudad Luminalia, que nos lleva de inmediato a París. ¿Y qué ciudad conocéis con más arte? La estética de Luminalia está muy cuidada pero no parece que el resto de rincones de Kalos vaya a quedarse atrás. Los jardines de Pueblo Boceto, y tu casa señorial, son un genial principio de lo que espera adelante: una travesía por Ciudad Novarte, otra de las ciudades importantes, que pasará necesariamente por su inconfundible fuente. Aquí te darán tus primeros patines para que te desplaces por sus hermosas calles con rapidez. Todo sea para llegar cuanto antes a tu primer combate de gimnasio.

CIUDAD LUMINALIA
Luminosa y llena de vida, es el centro comercial de kalos y recuerda mucho a París: infinidad de tiendas –con sus escaparates–, una enorme torre en el centro, canales, terrazas y cafés... ¡Qué bonito! Además la ciudad estará llena de vida, gente paseando, charlando animadamente...



NUEVOS LUGARES

Además de Ciudad Luminalia, ya conocemos dos lugares más de Kalos: Pueblo Boceto y Ciudad Novarte. Pueblo Boceto es el punto de partida, pronto conocerás a tu vecino y al Rhyhorn de la familia. Desde allí te diriges a Ciudad Novarte, un sitio encantador que reconocerás por su fuente.

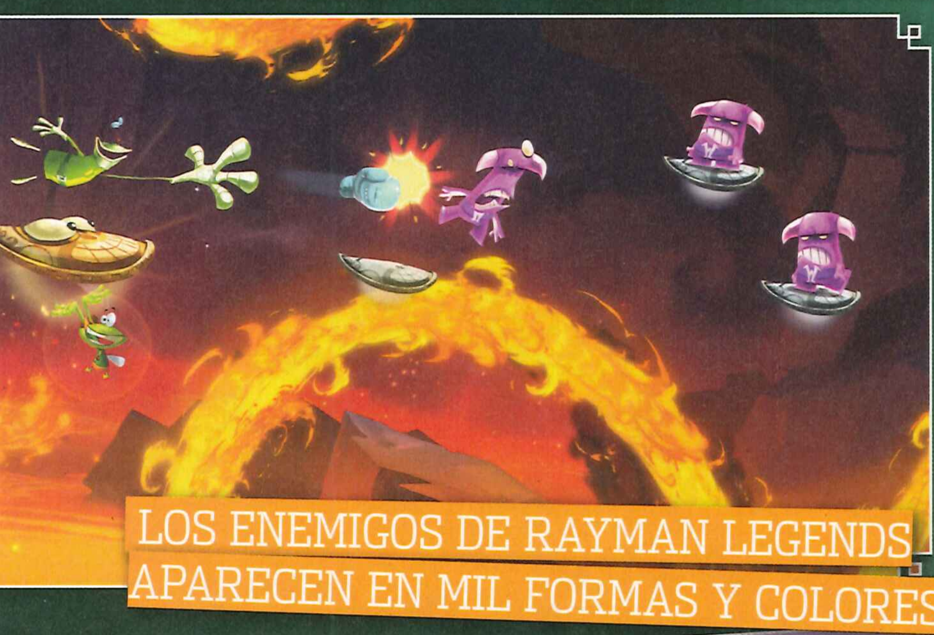


¡Saltar suena tan bien!

Llevamos mucho tiempo esperando la llegada del plataformas capaz de competir contra Mario y Luigi en Wii U. ¡Por fin hemos podido probarlo!



NUESTRO HÉROE NO TIENE BRAZOS NI PIERNAS, PERO MENUDO GENIO GASTA...


LOS ENEMIGOS DE RAYMAN LEGENDS APARECEN EN MIL FORMAS Y COLORES



ESTE TÍTULO ES EL QUE MEJOR EXPLOTA LA PANTALLA TÁCTIL DEL GAMEPAD



Tras un desarrollo que no ha sido precisamente un camino de rosas, Rayman Legends se ha convertido en un **producto redondo, bien afinado** y capaz de sobreponerse al reto que le han lanzado desde su propia casa: salir a la calle seis meses después de lo previsto. Para nosotros desde luego la prueba está superada. Hemos podido jugar a **tres mundos completamente nuevos** (diferentes a los de la primera demo disponible en Wii U) y hemos visto que este Rayman tendrá niveles musicales geniales y jefes finales muy complicados.

Mil sorpresas

En aquella primera demo gratuita que ofreció Ubisoft en la eShop de Wii U nos dimos cuenta de algo muy importante: aún no habíamos encontrado otro juego que aprovechara mejor el uso del gamepad. Podíamos trastear con todos los elementos del escenario mientras le facilitábamos (o no) el camino a nuestro compañero. Todo lo que aparecía en la pantalla táctil era susceptible de ser tocado, sin olvidar las cosquillas que podíamos hacerles a nuestros enemigos para entretenerles mientras el otro jugador les mataba. Cortar cuerdas, activar mecanismos, colgarse de lianas... Todo vale. Teniendo en cuenta las dos demos gratuitas que ya pudimos probar en Wii U, estos tres nuevos niveles que hemos tanteado confirman varias cosas.

Lo primero es que **Rayman Legends destaca por su variedad**. Si una de las claves de un juego es su diversidad, Rayman ha sabido ponerlo en práctica como pcos. Dos de los niveles nuevos que hemos probado son bajo el agua, pero no hay mayor parecido entre ellos que el medio acuático. Legends tiene un **diseño de niveles absolutamente vivo**: su cromatismo y la estructura no solo varía por nivel sino que prácticamente







Los niveles submarinos son especialmente chulos. La estética de es alucinante y manejar a los héroes más complejo, pero más satisfactorio.

lo hace en cada tramo en el que cambiamos de mecánicas. Con este entorno, será imposible que el jugador esté quieto. El nuevo Rayman también tendrá lums que recoger y podrán cambiarse de color para que adquieran más valor. Este equivalente a las monedas de Super Mario es más escurridizo porque tiene vida propia.

¡No vayas hacia la luz!

El primer nivel de nuestra prueba de contacto se desarrolla en un **universo submarino** en el que tenemos que evitar los enemigos que emiten luz. Si jugamos solos, podremos elegir entre Globox, el compañero inseparable de nuestro héroe, y Rayman. A lo largo de estos escenarios bajo el agua habrá mecanismos que tendremos que activar con la ayuda de Murfy para poder saltar de plataforma en plataforma. Estos mecanismos nos recuerdan a Portal y su interacción con los cubos de compañía, solo que nosotros utilizaremos a una rana voladora de ojos saltones para pulsar los botones. Siempre nos han dicho aquello de "ve hacia la luz", pero incluso en esto Rayman se aleja del resto... Este nivel, además, es exclusivo para Wii U.

Para superar estas secciones será muy importante la **coordinación** y tendremos que medir los saltos con ojo de relojero. En este primer mundo, los tonos en pantalla son azulados hasta que bajamos por unas tuberías de residuos bañadas por una luz verdosa. Toda esta expectación con el entorno permitirá que avancemos con más ganas. Nunca sabes por dónde puede salir esta secuela, es un juego totalmente inesperado y la sorpresa es una de las mejores virtudes que podemos pedirle a un videojuego, sobre todo si se trata de un plataformas en el que está todo visto.

Creaciones locuelas

El segundo universo también es acuático, pero se parece más a una película de Indiana Jones. Poleas, cuerdas, esquivar artefactos... Los arqueólogos no se estilan en esta fantasía, pero nuestro jefe final también será una criatura con solera: un dragón con muy mala baba que escupe un láser morado. Si lo jugamos entre dos, el rey de los diminutos nos ayudará a pegarle unos cuantos puñetazos más al dragón. Cosas de cooperar.

MIL JUEGOS EN UNO

El reinado de las plataformas

Rayman Legends contará con más de 120 niveles y cada uno será único y mezclará diferentes estilos de juego. ¿La conclusión? Un cargamento de novedades que hacen que jugar cada nivel sea toda una aventura. Exactamente lo que debería ser el Rayman definitivo. Y todos presentados con imágenes así de impactantes.





PERSONAJES

Menudos tres héroes



1 Rayman

Aunque no tenga extremidades, el héroe principal es toda una personalidad. Empezó como un monstruo pixelado para la Atari (1995) y ya es la mascota de Ubisoft. Sin sus puños no podríamos avanzar por Rayman Legends.



2 Globox

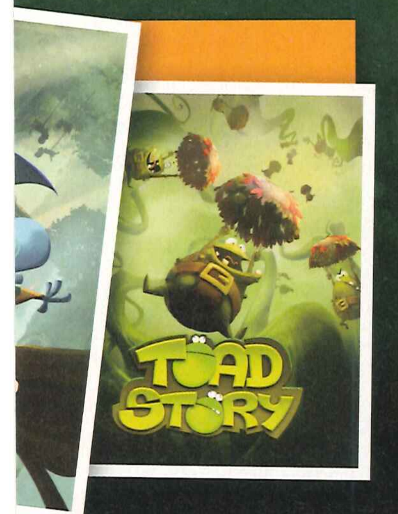
El compañero inseparable de Rayman es jugable en esta secuela. Sus funciones son las mismas que las de Rayman, aunque suele ser más usado como secundario en los cooperativos. En cualquier caso, esta rana mola.



3 Murfy

Esta mosca-rana es el equivalente a Navi en los Zelda. Solo podemos controlarla a través del gamepad. Podemos usarla para completar puzzles, derrotar enemigos, encontrar algunos secretos...

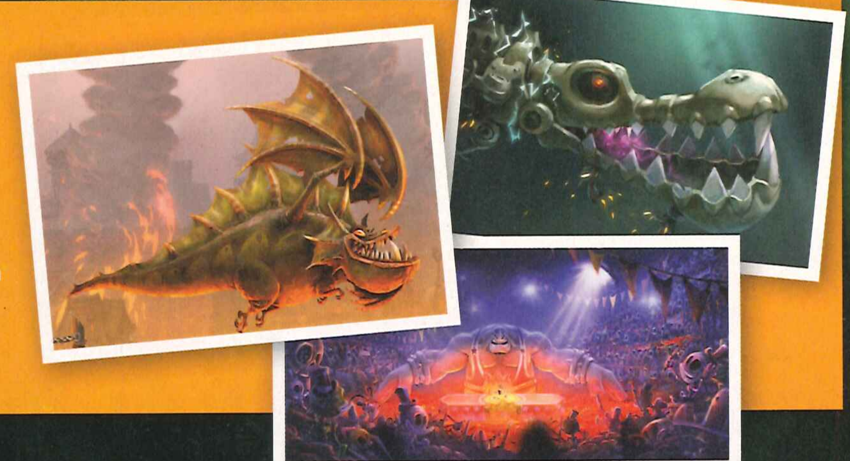
LOS HÉROES CON EL COOPERATIVO PARA HASTA CINCO JUGADORES, MANEJARLOS A TODOS SE CONVIERTE EN ALGO DIVERTIDÍSIMO



JEFES FINALES

Más de lo que aparentan...

La presencia de jefes finales, como algún que otro dragón imponente que escupe rayos láser, puede parecer típica pero el nuevo Rayman combina la existencia de esta figura con su jugabilidad renovada apoyada en activar interruptores lejanos o poderes especiales que los van debilitando.



LOS ENEMIGOS

Déjate seducir por ellos

1 Gigante
Al final de los niveles musicales, nos encontramos a una especie de luchador de gran tamaño y boca enorme al que debemos noquear... si no queremos reiniciar la sección.

2 Mariachi
Van con una guitarra en mano, una chistera y son básicamente esqueletos. Parecen muy graciosos, sí, y al principio hacen reír, pero procura evitarlos a toda costa.

3 Toad
Estos sapos son bárbaros salvajes y uno de los enemigos más comunes en Legends. Invaden los pueblos de los Diminutos y causan desastres con sus constantes guerras.

4 Shark
Estos seres extraños, mitad hombre mitad tiburón, se encargan de defender la base secreta y subterránea propiedad de El Mago. Parecen inmunes a la electricidad.

Estos dos primeros mundos son los más "tranquilos", pero según avancemos, irán **aumentando su velocidad** de forma progresiva con plataformas que se desploman a nuestro paso. Apenas nos enteraremos, pero con este Rayman nos veremos manejando el gatillo derecho del pad (ZR), el control y el salto a la vez, sin arnés y de forma involuntaria, como si estuviéramos respirando.

El mariachi más chachi

Todo ese dominio de los controles y el pulsar tantos botones en el momento justo tienen su principal reto en los **niveles rítmicos**. Más cercano a un Runner de Bit. Trip, este último nivel es una locura. La melodía que suena nos indicará cuándo debemos saltar o golpear enemigos. Se nos colocarán delante de las narices filas (verticales) de esqueletos con chistera y bigote a lo Dalí. Y todo esto a partir del ritmo del "Eye Of The Tiger" de Survivor, pero en versión rumbera. Se hará necesario escuchar (y perder) un par de veces este nivel para





Los puzles son constantes, incluso a la hora de derrotar jefes finales. Hay que tener maña y controlar muy bien nuestra coordinación para resolverlos.

CHALLENGES APP AÚN PODEMOS DISFRUTAR DE UNA DEMO GRATUITA Y DE LA APP DE DESAFÍOS, AMBAS EN LA eSHOP DE Wii U.

hacernos al ritmo de la canción. Los niveles musicales son tan exigentes que el más mínimo error nos hará reiniciar la sección: a raíz de las peticiones de los jugadores, Rayman Legends parece más complicado que su predecesor. Además, ha mejorado su resolución y...**¡corre a 60 fps!** Las primeras impresiones del título están llenas de plasticidad y buen hacer, que esperamos que se vean refrendadas a partir del 29 de agosto.

¿Más completo que Origins?

La mascota de Ubisoft es la mejor baza para jugar a un plataformas con Wii U. Además de su mecánica de juego táctil y la tecnología de giroscopio, la aventura puede **extenderse hasta el infinito** con la posibilidad de jugar con la televisión apagada. Esta secuela directa es una vuelta de tuerca a las ideas de Origins, sumándole el ingenio de manejar la pantalla táctil del gamepad de Wii U de forma que exprimamos al máximo sus posibilidades. Según hemos podido comprobar, una de las claves de este Legends es la variedad: ningún nivel se parece al anterior y dentro de ellos también hay zonas con diferentes estéticas. Y no solo hablamos de cromatismo y del diseño de niveles, sino también de las mecánicas. Un ejemplo: al final de una fase vemos un interruptor, decidimos pulsarlo y nos quedamos sin electricidad. A partir de ese momento, todo el recorrido cambia por completo y ya no tenemos trampas eléctricas, pero si otro tipo de retos.

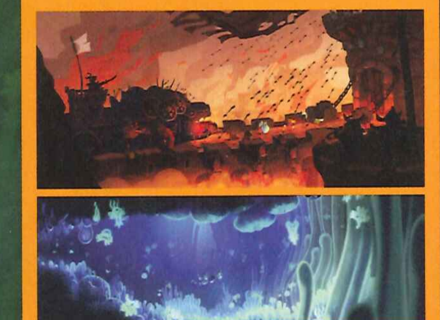
Otra capa de profundidad se añade cada vez que tenemos que salvar a algún personaje en pantalla, y a estos rescates se une el humor del estudio galo, que lo mismo nos coloca enemigos colgados del techo a lo Sam Fisher (con visión nocturna incluida) que nos planta unos mariachis asesinos que guitarrean al ritmo de una melodía disparatada. El planteamiento de los niveles más divertidos de este juego, los musicales, es tremendamente original. Y es que el sistema de ensayo-error de este Legends maneja a la perfección el combo desafío + satisfacción. Parece adictivo. En términos gráficos es híperpotente, sorprendente, original, y está claro que en términos jugables el gamepad asegura un **enfoque diferente y muy divertido**, sobre todo en compañía.

Jugar en solitario será una buena manera de ganar experiencia con Rayman, pero lo ideal es darle caña al cooperativo y pasar un muy buen rato.



120 NIVELES Y...

Una historia por descubrir







Rayman, Globox y los Diminutos van paseando por un boque encantado. De repente, se encuentran con un montón de dibujos que les dejan helados. Cada una de estas pinturas parece contar una historia emocionante y llena de fantasía. Es entonces cuando el grupo entiende lo que pasa: deben descubrir los secretos que hay detrás de cada universo mítico. Rayman Legends fue uno de los protagonistas del E3, y se confirmó que contará con más de 120 niveles.



El nuevo Univ

Disney ha fraguado una colección perfecta de muñecos que interactúan

+info
Disney Infinity llegará a las tiendas **el 23 de agosto**. En el *Starter Pack* encontrarás todo lo que necesitas para jugar, pero además se comerciarlizarán **los sets de Cars y El Llanero Solitario** (con dos figuras cada uno), packs de 3 figuras, figuras independientes y sobres de *Power Discs*.

Skylanders es la franquicia de videojuegos reciente de más éxito, así que solo era cuestión de tiempo que surgieran juegos similares. Y el primer competidor no es cualquier cosa: se llama **Disney Infinity,** nace con la fuerza de **todos los personajes de la compañía** y, además de incluir aventuras predefinidas, nos dará las herramientas necesarias para crear las nuestras.

Miles de mundos en uno

La idea básica de Disney Infinity ya la conocemos: colocaremos el muñeco en la base de juego conectada a la consola (Wii, Wii U o 3DS) y el personaje aparecerá en pantalla para que juegues con él. El primer modo, los ***play sets***, son aventuras de distintos géneros ambientadas en escenarios abiertos de pelis Disney. El *Starter Pack* incluye tres, cada una de unas 15 horas de duración y ambientadas en **Piratas del Caribe, Monstruos University y Los Increíbles**, más una figura de cada uno de estos universos.

Sí, porque cada ***play set*** solo puede disfrutarse con sus personajes específicos y jugando en solitario o a dobles (para lo que hacen falta dos figuritas, claro).

Pero la gran aportación de Disney Infinity es que, como en la caja en la que niño guarda sus juguetes, todos los héroes conviven juntos en el modo ***Toy Box***. Aquí mezclaremos a nuestro antojo los personajes, vehículos y objetos que consigamos en los ***play sets*** y, lo que es mejor, dispondremos de un intuitivo editor para **crear escenarios, personajes y aventuras**. Y esto es solo el principio. Al mismo tiempo que el ***Starter Pack*** se pondrán a la venta los ***play sets*** de **Cars y El Llanero Solitario.** Y en el futuro, por Disney Infinity podrían aparecer desde los personajes clásicos como Mickey o Donald a los superhéroes de Marvel o los protagonistas de Star Wars, porque todos son propiedad de la compañía. Disney Infinity es un juego que puede llegar... hasta el infinito y más allá.

En 3DS, Wii y Wii U
Saldrá en las tres consolas de Nintendo y, al menos en principio, todas compartirán las mismas características especiales (la base y los muñecos serán los mismos).

Los Power Discs
Se venderán por separado en sobres cerrados, a lo *trading cards*. Los redondos son *power-ups* que mejoran a tu personaje, y puedes usarlos en todos los modos. Los hexagonales desbloquean objetos, vehículos o personajes no jugables para que los uses en el Modo *Toy Box*.



NEY

ITY

verso Disney

con un videojuego. Presentamos Disney Infinity, con todo lujo de detalles.

Starter Pack

Incluirá el juego en la versión que elijas, la base de juego, los ***play sets*** (aventuras) de Los Increíbles, Piratas del Caribe y Monstruos University, y tres figuras, una para cada ***play set***: Jack Sparrow, Mr. Increíble y Sulley.

Las Figuras

Estas son las tres del ***Starter Pack***. El resto se venderán por separado, de manera individual y en packs de tres. Esta primera serie constará de 17 personajes.

La base de juego

Tendrá 3 ranuras: 2 para personajes y una tercera para que coloquemos el ***play set*** que queremos jugar. Si usamos ***Power Disc***, se colocan primero sobre la base y luego los muñecos encima.

Sets de inicio

El Starter Pack incluirá tres play sets

Los Increíbles

El malvado Síndrome amenaza Metroville y los Increíbles deben detenerle. En esta aventura superheróica primará la **acción al estilo *beat'em up*:** recorreremos los escenarios acabando con las huestes robóticas de Síndrome y usando los diferentes poderes y habilidades de cada héroe.

¿Qué superpoder quieres?

Mr. Increíble (el muñeco que viene en el Starter Pack) tendrá **una fuerza brutal** y será el único que pueda coger y lanzar enemigos, Dash recorrerá la ciudad a **supervelocidad,** Violeta creará campos de fuerza y se hará invisible... Además, algunas misiones tendrán un fuerte componente **plataformero**, y pilotaremos vehículos terrestres y aéreos, como el Incredicóptero, para recorrer la ciudad.



Monstruos University

Inspirada en la última peli de Pixar, será la aventura más original del Starter Pack. El escenario será el campus de la Monstruos University, donde Mike, Randy y Sulley (el personaje del Starter Pack), tendrán las misiones más difíciles: **¡aprobar el programa de sustos** y sobrevivir a las otras hermandades!

Los peligros del campus

En el desarrollo de las misiones será muy importante el **sigilo**: acercarnos con cuidado a otros monstruos para asustarlos... Además, los accesorios únicos de este set son trampas como la Cabina Lanzadora o el Lanzador de Mano, que parecen inocente mobiliario urbano hasta que alguien se acerca y ¡zas!, aparece un puño y te lanza por los aires. Tendrás que colocar estas trampas por el campus para detener a las hermandades... pero cuidado, igual usan Lanzadores de papel higiénico para tratar de detenerte.





(es decir, tres aventuras muy distintas), un muñeco para jugar a cada una y la base de juego.

Piratas del caribe

Toda una **aventura pirata.** Jack Sparrow (el personaje incluido en el Starter) en busca de un Tesoro Místico para impedir que Davy Jones se haga con el control de los mares. ¡Y la batalla será tanto en tierra como en el mar, porque capitanearemos barcos pirata!

La vida pirata

Los protagonistas serán consumados espadachines, además de tener habilidades plataformeras (Jack se deslizará por cuerdas y Barbosa usará un gancho retractil para alcanzar zonas elevadas, por ejemplo). Y al timón, serán terribles: controlaremos nuestros barcos en tiempo real en impresionantes **batallas en el mar Caribe**, con cambios de clima en tiempo real. Lo mejor es que nuestro barco será personalizable, eligiendo entre distintos tipos de velamen y cañones que le harán más destructivo y maniobrable. ¡Seremos el terror de los mares!



Toy Box

Crea tus propios mundos y aventuras Disney

Atención a este modo, porque puede ser la estrella de Disney Infinity. A medida que juegas a los play sets, desbloqueas elementos para **crear tu propio mundo** en el modo Toy Box. En el **mezclarás personajes y vehículos** y, sobre todo, construirás los escenarios, desde castillos a pistas de carreras.

Comparte tus aventuras

Pero la cosa irá aún más allá: **diseñarás tus propios juegos.** Cambiando el ángulo de cámara, colocando trampas y enemigos, eligiendo ***power ups*** o vehículos, podrás crear desde un plataformas 2D a una aventura de acción, pasando por un ***sandbox*** o un juego de carreras aéreas. Después, compartirás tus niveles online, ¡y podrás **jugarlos con 3 amigos!**









Sets extra

Se venderán por separado: dos nuevas aventuras con sus propias figuras para disfrutarlas.

Cars

Este set incluirá a **Rayo McQueen y a Holley**. Mate y Francesco se venderán por separado. El escenario será el pueblo de **Radiador Springs**, y sus desérticos cañones se convertirán en los circuitos donde nuestros personajes se preparen para competir en la carrera internacional a la que han sido invitados... al mismo tiempo que evitan que Chick Hicks lo sabotee todo.

Héroe con cuatro ruedas

Las **carreras** serán el eje central de este set, claro, y nuestros protagonistas desafiarán la gravedad haciendo saltos acrobáticos, corriendo por las paredes de los cañones o realizardo vertiginosos loopings. E incluso podremos equipar nuestros coches con armas, a lo Cars 2. Además, cada coche tendrá sus habilidades únicas, como el turbo de Francesco o la grúa con la que Mate transportará objetos... con los que golpear.



El Llanero solitario

La nueva peli de imagen real de Disney llega en **agosto**, casi a la vez que Disney Infinity, y este set de juego que tiene al Llanero Solitario y al indio Tonto como protagonistas. Y claro, en el salvaje oeste, vamos a tener que liarnos a tiros para detener a la banda de forajidos de Butch Cavendish.

El revolver más rápido

El Llanero Solitario será un maestro del uso del revólver: derribará a sus enemigos a toda velocidad, además de realizar **impresionantes tiros** en los que las balas rebotarán contra ciertas superficies para acabar impactado en un enemigo. En general la puntería será semiautomática, aunque apunta con total precisión si lo necesitamos. Por su parte, el indio Tonto será un maestro **lanzando su bumerang** y, claro, los dos montarán a caballo. Como guida, podremos personalizar el tren que recorre el desierto.





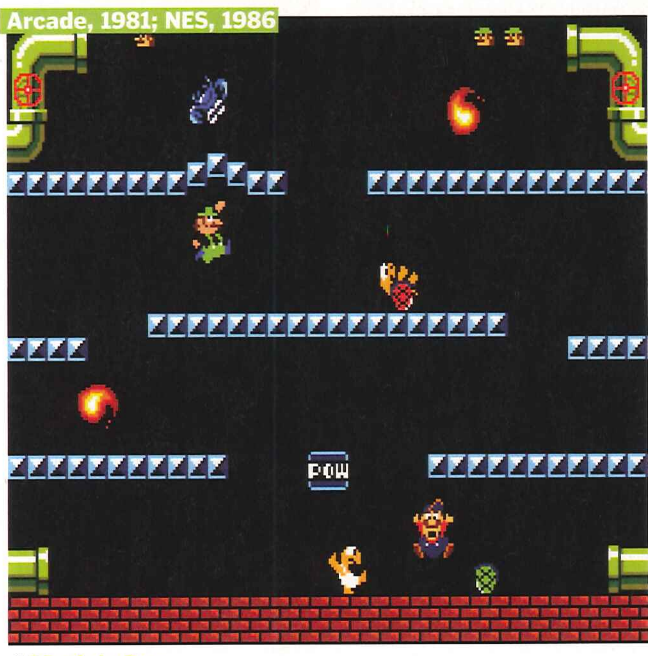
No lo decimos nosotros, lo dice Nintendo a través de sus dos grandes líderes: Satoru Iwata y Shigeru Miyamoto han declarado **2013 el año de Luigi**. Y no solo porque se cumplan 30 años de su primera aparición, como segundo jugador en Mario Bros, también porque es el protagonista de algunos de los grandes juegos del año. En las siguientes páginas repasamos su historia en 50 momentos y, además, analizamos sus dos últimos bombazos: New Super Luigi U de Wii U y Mario & Luigi Dream Team Bros de 3DS. El fontanero verde puede ser tu nuevo héroe favorito.



Los 50 mejores momentos de LUIGI

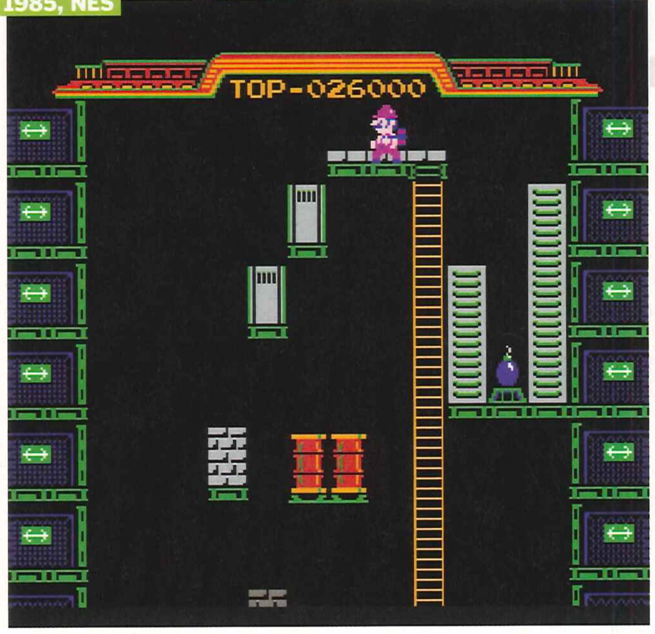
Por cosas como esta, Luigi ha pasado de 'second player' a héroe por derecho propio. Un camino del anonimato al éxito, que se resume en estos 50 momentos.

Arcade, 1981; NES, 1986



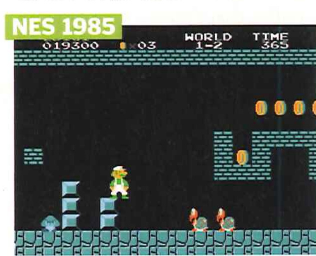
1 Mario's Bro
Mario Bros.
Comienza la carrera de ¿segundón? de Luigi: lo maneja el segundo jugador, y su sprite es idéntico al de Jump... Mario, salvo por su peto verde. Pero ya dio su merecido a unos cuantos koopas.

1985, NES



2 Gemeluigi
Wrecking Crew
Luigi está más cerca que nunca de ser Mario: en este juego, su gorra y su peto son rojos. Lo más chocante es que aparece con el pelo... imorado! Y vuelve a ser "second player".

NES 1985



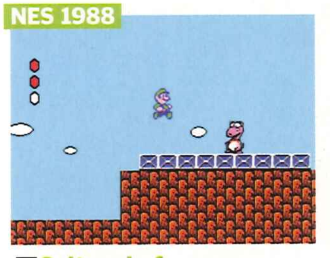
3 Hermano pequeño
Super Mario Bros.
En el juego que lo cambió todo es otra vez jugador dos y viste de verdiblanco. Si fuiste hermano pequeño, te tocó ser Luigi seguro.

Famicom, 1986



4 Luigimnasta
Super Mario Bros. The Lost Levels
Por primera vez Luigi tiene características jugables propias. Salta más lejos que su hermano pero derrapa más. Para expertos.

NES 1988



5 Salto a la fama
Super Mario Bros. 2
Estrena su salto "pataleante". Salta más que nadie... y hay secretos y atajos a los que sólo él puede acceder. Pero es más debilucho.

SNES 1990



6 Identidad propia
Super Mario World
Vuelve a ser igual que Mario, pero en verde. En la versión del juego incluida en Super Mario All Stars, sí tiene sus características propias.

NES 1991



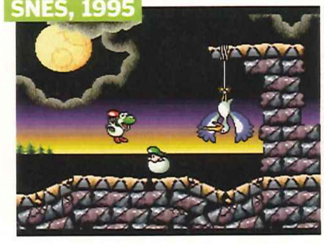
7 Luigi, el golf...o
NES Open Tournament Golf
La tan rumoreada novia de Luigi, Daisy, ya aparecía con él en NES Open Tournament Golf. Era su caddie, y Peach la de Mario.

NES/SNES, 1993



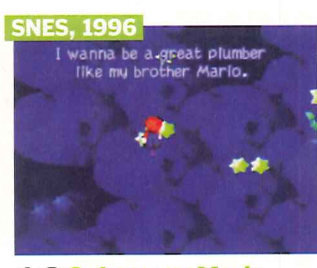
8 ¡Es el héroe!
Mario is Missing!
¡Es protagonista por primera vez! Recorre distintos países para recuperar tesoros robados por Bowser y al desaparecido Mario.

SNES, 1995



9 Luigimoteos
Yoshi's Island
Cuando era bebé, fue secuestrado por Kamek. Yoshi y Bebé Mario consiguen rescatarlo, pero normal que saliera llorón el niño.

SNES, 1996



10 Quiero ser Mario
Super Mario RPG
En Star Hill cotilleamos los anhelos de distintos personajes del juego. El de Luigi es ser un gran fontanero como su hermano.



NES

En la primera consola de Nintendo, Luigi no llegó a ser prota, pero ya ganó habilidades propias (sobre todo en Super Mario Bros. 2).

SNES

Por primara vez fue protagonista en Mario is Missing, pero se trataba de un juego educativo que tuvo eco limitado..

N64

Aún a la sombra de Mario, ganó entidad con su aparición en Mario Party y los Mario deportivos... iy conocimos a su némesis, Waluigi!



GBA

En la portátil nació la serie de juegos de rol que protagoniza con su hermano. El primer Mario & Luigi fue Superstar Saga.



Game Cube

La consola de su vida. Luigi's Mansion fue juego de lanzamiento y, desde entonces, es un héroe con carisma propio.

Nintendo DS

En el remake de Nintendo 64 demostró habilidades muy chulas. Ya, en todos los juegos en los que aparece muestra la personalidad que desarrolló en Luigi's Mansion.



11 Crécete en los créditos
Super Mario RPG
No aparece en todo el juego, pero ¿sabías que al menos tiene un pequeño cameo en los créditos?

Nintendo 64, 1996



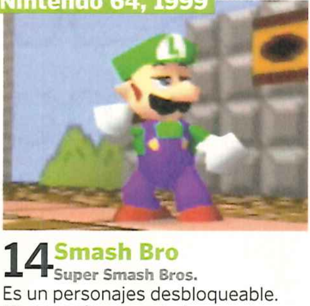
12 Luigi is missing
Super Mario 64
En una estatua del castillo hay una placa, y se dice que reza "L is real 2401". Se rumoreó que Luigi estaba oculto en el castillo, pero era falso.

Nintendo 64, 1997



13 Héroe con carrera
Mario Kart 64
Su primera aparición en un juego en auténticas 3D, y encima con circuito propio. El primero del juego y el más simple y facilón, eso sí.

Nintendo 64, 1999



14 Smash Bro
Super Smash Bros.
Es un personajes desbloqueable. No conocíamos su lado agresivo... por fin puede arreglar diferencias a puñetazo limpio con su hermano.

N64, 2000

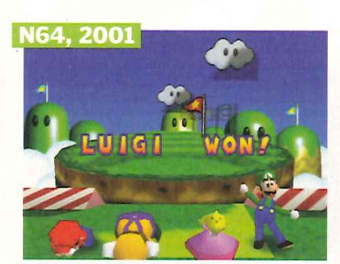


15 Tengo un "hermalo"
Mario Tennis 64
Si quieres llegar a ser un héroe, tienes que tener un archienemigo. Waluigi se estrena en este juego: Luigi ya tiene rival propio.



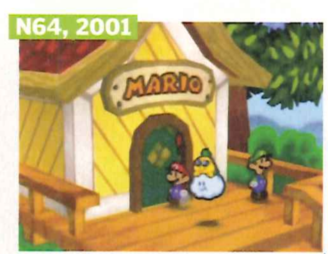
16 Valientenista
Mario Tennis 64
En la intro, Wario y Waluigi interrumpen el torneo, pero Luigi se encara y suelta un "Luigi not scared" (Luigi no se asusta).

N64, 2001

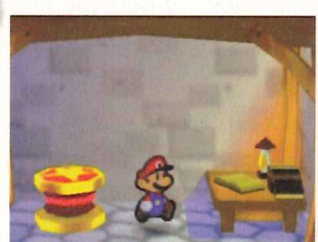


17 El alma de la fiesta
Mario Party 3
En la Historia, Luigi es el personaje comodín que aparece en lugar del personaje con el que juegas (así no te encuentras contigo mismo).

N64, 2001



18 El papelón de Luigi
Paper Mario
Mientras Mario se va de aventura, Luigi hace de "amo de casa". Se pasa el juego entre cuatro paredes lamentando su situación.



19 Fisgando el diario
Paper Mario
En su diario secreto, podemos leer que Luigi fantasea con protagonizar su propio juego. Todo un guiño a su siguiente aparición.

GameCube, 2001



20 La consagración
Luigi's Mansion
¡Al fin Luigi tiene su nombre en el título de un juego! No le queda otra que ser el prota cuando su propio hermano es secuestrado.



21 ¡Ma-Ma-Maaaariooo!
Luigi's Mansion
En Luigi's Mansion descubrimos el lado miedica de Luigi. Hay un botón para llamar a Mario. Y tararea las melodías del juego.



22 Haciendo Fesorías
Luigi's Mansion
Conocemos al profesor Fesor, ¡menudo liante! A partir de ahora, será el responsable de meter a Luigi en mil apuros terroríficos.



23 Boowser
Luigi's Mansion
El enfrentamiento final es memorable: Luchamos contra Bowser, que resulta ser el Rey Boo. ¡Y Luigi puede con los dos!

GBA, 2003

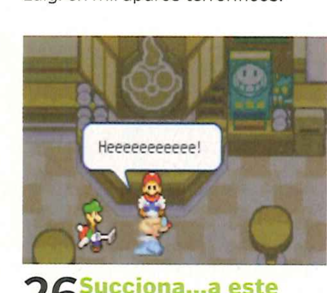


24 Mario... y el otro
Mario & Luigi: Superstar Saga
En GBA empieza una broma recurrente: todo el mundo se refiere a Luigi como "el de verde". Aunque sepan quién es.





25 Princesa Luigi
Mario & Luigi: Superstar Saga
La Bruja Jijí y el Esbirro Jijí secuestran a Peach, se la llevan en el Koopacóptero robado... y resulta que la princesa era Luigi disfrazado.



26 Succiona...a este
Mario & Luigi Superstar Saga
Fesor inventa una capa que vuelve transparente cual fantasma. Pero Luigi se pega tal susto que no duda en aspirarle con la Succionaentes.

GameCube, 2003



27 Conductor precoz
Mario Kart Double Dash!!
Bebé Luigi es jugable por primera vez... en un cochecito motorizado. No hay edad mínima para sacarse el carné en Reino Champión.

GameCube, 2004



28 El chico tímido
Mario Power Tennis
Si ganamos como Shy Guy, Luigi le entrega el trofeo. Pero Shy Guy tropieza y se le cae la máscara. ¡Y Luigi ve qué hay tras ella!



29 Celos fraternales
Mario Power Tennis
Cuando Luigi gana el torneo, Mario se encarga de darle el trofeo ¡y un buen pisotón! Mario, envidioso, no siempre vas a ser el prota.

GameCube, 2004



30 Vaciluigi
Paper Mario: Puerta Milenaria
Luigi tiene su propia historia... pero de lo que nos cuenta él en persona a las versiones de sus compañeros de viaje, hay un trecho.



NDS, 2005



31 Super Luigi 64
Super Mario 64 DS
Tras su ausencia en Mario 64, Luigi es jugable en el remake de DS. ¡Su primer plataformas 3D! Busca en la mansión encantada, para variar.



32 Sobre las aguas
Super Mario 64 DS
Luigi es personaje más ligero, y eso le da ventajas... ¡como correr durante unos segundos sobre la superficie del agua!



33 Luigi fantasma
Super Mario 64 DS
El sueño de todo tímido y miedica: hacerse invisible. Es la habilidad exclusiva de Luigi cuando consigue una flor de Poder.

NDS, 2005

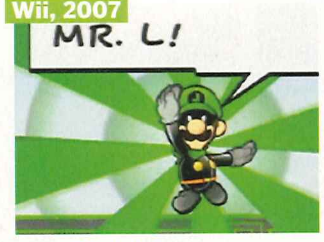


34 Aspirador veloz
Mario Kart DS
En Luigi's Mansion usamos la Succionaentes 3000, y en su secuela la Succionaentes 5000. ¿Y la versión 4000? ¡Es un kart!

NDS, 2006

35 Aliens versus bebés
Mario & Luigi: Compañeros...
Luigi acabó con una invasión alienígena... ¡cuando era bebé! Su llantó bastó, los Shroobs son vulnerables a las lágrimas de bebé.

Wii, 2007



36 Maluigi
Super Paper Mario
¡Luigi se hace malo! Cenizo y Dimencio le someten a un lavado de cerebro para convertirle en el malvado Sr. L, "el rayo verde".

Wii, 2007



37 Luigi el galáctico
Super Mario Galaxy
Si nos lo acabamos con los dos hermanos, vemos dos fotografías: Mario posando con Peach... y Luigi ¡con Estela! Uyuyuy...



38 Paradoja espacial
Super Mario Galaxy
¿Qué pasa si manejamos a Luigi en las misiones en las que aparecía como secundario? Pues que nos encontramos... con otro Luigi.



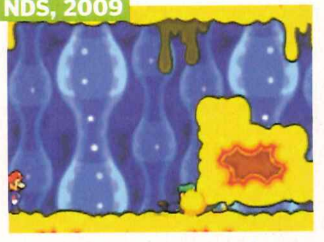
39 Mario's Mansion
Super Mario Galaxy
Para conseguir la primera estrella de la Galaxia Fantasmagórica tenemos que salvar a Luigi, está encerrado en una mansión.

Wii, 2008



40 Rumore Kart
Mario Kart Wii
¿Luigi está enamorado? En Circuito Daisy, hay una estatua de Luigi y Daisy bailando acaramelados, y otra de ambos de bebés.

NDS, 2009



41 Humor escatoluígico
Mario & Luigi: Viaje al centro...
A veces se ceban con él: por si fuera poco estar en las entrañas de Bowser, en una ocasión, cierto gusano se tira un pedo en su cara.

Wii, 2011



42 Tarjeta verde
Mario Sports Mix
El movimiento especial de Luigi hace que saque la Succionaentes y aspire a sus adversarios. Eso entiende Luigi por "juego limpio".

Nintendo 3DS, 2011



43 Kit de Kitsune
Super Mario 3D Land
Luigi tiene su propio traje cuando consigue una Super Hoja. En lugar de Tanuki, se asemeja más al kitsune, un tipo de zorro japonés.

Nintendo 3DS, 2012



44 Silver Luigi
New Super Mario Bros. 2
La flor de oro convierte a Mario... en Mario Dorado, todo un Rey Midas. A Luigi ese mismo ítem le convierte... en Luigi de plata. Pobre.

Wii U, 2012



45 Lento de miras
New Super Mario Bros. U
En la intro del juego, Luigi es el último de los comensales que se percata de que el castillo de Peach está siendo atacado. Adorable.

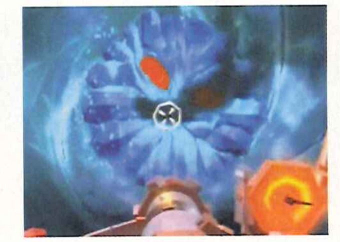
Nintendo 3DS, 2013



46 Fesor al aparato
Luigi's Mansion 2
Fesor actualiza su Game Boy Horror... esta vez usamos ¡una DS! para comunicarnos. El tono de llamada es genial.



47 Escaleras cansina
Luigi's Mansion 2
Unas escaleras nos separan del jefe de las Torres Encantadas... Si no elegimos las correctas, desaparecen los peldaños...



48 NintenDoom
Luigi's Mansion 2
Momento shooter: en la Mina Secreta nos deslizamos por un túnel helado mientras disparamos en primera persona a un monstruo.



49 Embooscada
Luigi's Mansion 2
Cuando conseguimos abrir las puertas de la Mansión Traicionera, el mismísimo Rey Boo nos recibe, amenazante. Y Luigi no se entera.

Wii U, 2013



50 Joven y pixelado
New Super Luigi U
Hay muchos sprites ocultos de Luigi sacados de juegos antiguos. El diseño HD y el clásico, frente a frente. Luigi estaba... cuadrado.

Wii

Mario Galaxy inaugura la costumbre de convertirle en personaje jugable de los Mario 3D cuando nos pasamos el juego. ¡Cada vez tiene más carisma!





Nintendo 3DS

Primero su aparición en Super Mario 3D Land en 2011 y luego la llegada del deseado Luigi's Mansion 2 en 2013, el año de Luigi. Nintendo se rinde ante su carisma único.



Wii U

New Super Luigi U es el primer plataformas 2D que protagoniza. La mejor manera de celebrar que ya es un héroe hecho y derecho... y uno de los grandes de Nintendo.



3

Género **Plataformas**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-5**
Precio **19,95 € – 29,95 €**
www.nintendo.es

Argumento
¡La Princesa Peach ha sido secuestrada por Bowser y sus hijos! Ahora es Luigi el único que puede rescatar a la princesa de las garras del malvado Rey Koopa.

New Super Luigi U

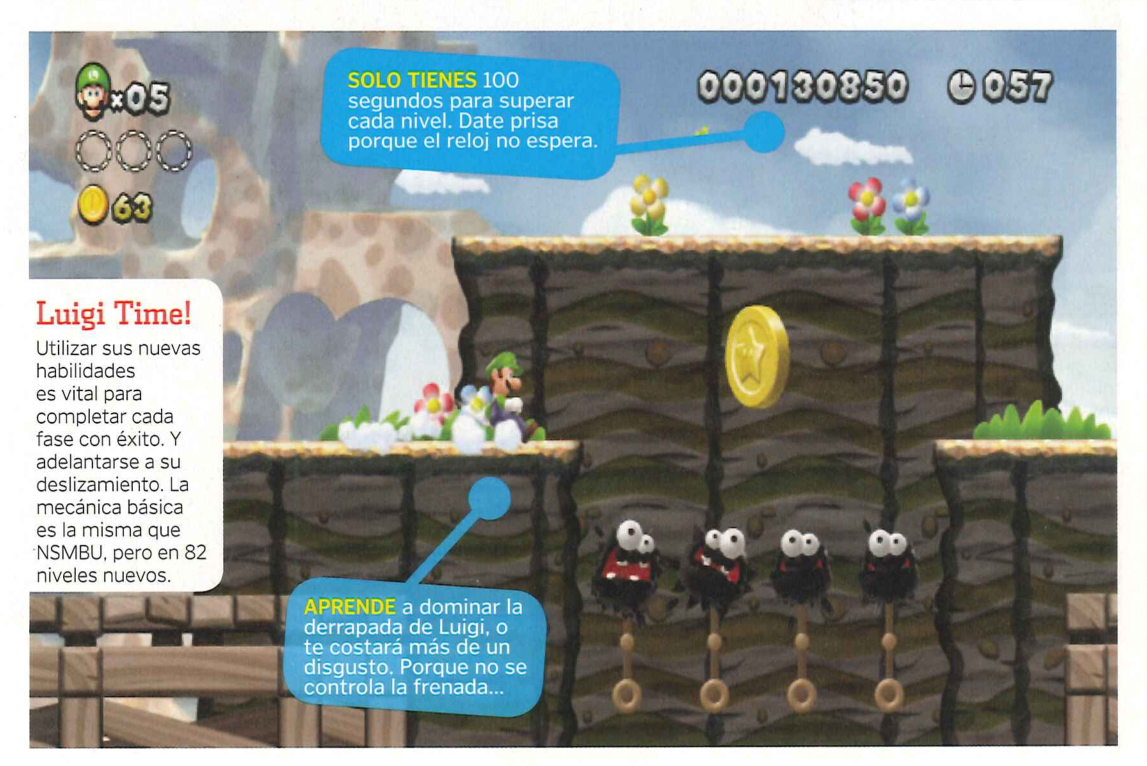
El 'hermanísimo' de Nintendo pide paso para protagonizar su propia aventura repleta de saltos imposibles y retos inesperados: ándate con ojo, es bastante más difícil y retante que New Super Mario U.



El juego cooperativo nos permite jugar hasta cinco jugadores simultáneamente. Ya sabéis, cuatro con los wiimotes y uno con el gamepad, ayudando con las plataformas.



El diseño de los niveles está pensado para poner a prueba las habilidades de Luigi: salta más alto que Mario y además puede mantenerse unos segundos en el aire.



Luigi Time!

Utilizar sus nuevas habilidades es vital para completar cada fase con éxito. Y adelantarse a su deslizamiento. La mecánica básica es la misma que NSMBU, pero en 82 niveles nuevos.

El año de Luigi no podría ser **más espectacular**. Tras disfrutar de sus fantasmagóricas aventuras en Luigi's Mansion 2 de Nintendo 3DS, ahora protagoniza una nueva y completa aventura para Wii U en la que recorreremos nada más y nada menos que **82 nuevos niveles**, donde nos esperan muchas novedades y un sinfín de retos que van a exigirnos muchos reflejos.

Las diferencias de Luigi

El control de Luigi será muy distinto al de su hermano Mario. Por una parte, Luigi salta mucho más alto que su hermano, lo que nos permitirá alcanzar plataformas imposibles para Super Mario. Además, nuestro protagonista se mantiene unas décimas de segundo en el aire, lo que nos permite estudiar nuevas estrategias para conseguir esa Moneda Estrella que parece imposible de alcanzar, o entrar en esa tubería que está tan alta. De hecho, en New Super Luigi U disfrutaremos del mismo control que vimos en NES con Super Mario Bros 2.

Por otro lado, tenemos el punto negativo del control de Luigi. Cuando corremos a lo largo de los 82 nuevos niveles del juego, podemos frenar en seco nuestra carrera y derrapar en terreno firme. Super **Mario tiene un derrape corto** y bastante preciso, pero Luigi se pasa de frenada durante un par de segundos. Esto significa que si derrapamos muy cerca de un enemigo o un precipicio, ya puedes despedirte de tu disfraz o de una vida. Esta característica también la sufrimos en



Cómo conseguirlo

De dos formas:
1)Como contenido adicional desde la eShop de Wii U. Necesitas tener una copia de New Super Mario Bros U y actualizarla a la versión 1.3.0.
2)En formato físico, sale el 26 de julio.

Saltos para todos... ¡y mucha presión!

Aunque Luigi tenga su propia aventura en solitario, eso no significa que no puedas reunir a cuatro de tus amigos o familiares, o ambas cosas, para ayudar al fontanero verde en tan trepidante aventura... ¡Hasta cinco jugadores podrán disfrutar de New Super Luigi U! El reto de juntar a tanta gente en niveles de 100 segundos de duración asegura risas y algún que otro cabreo. Hay que saber ganar y también perder...



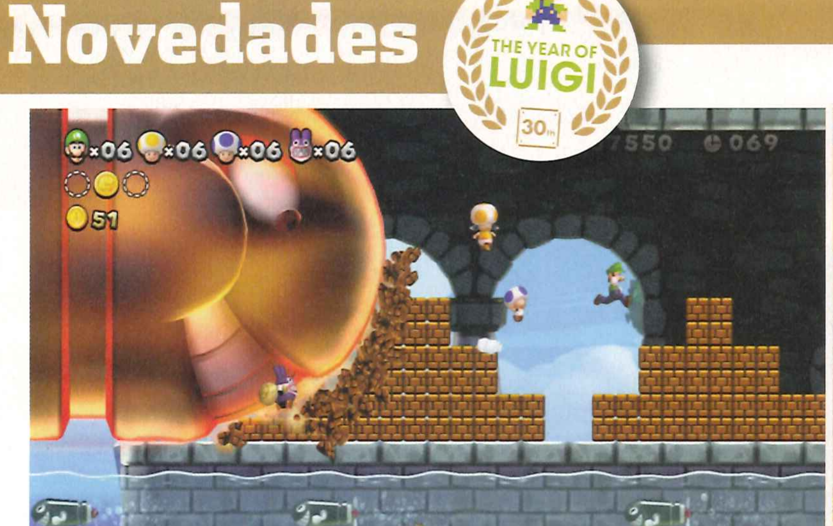
Juega como Caco Gazapo en el modo multijugador. Además, este simpático ladronzuelo será invencible frente a todos los enemigos del juego.



Es más fácil con el mando Pro de Wii U, compatible gracias a la última actualización.



Los Toad nos ayudarán con minijuegos donde conseguir disfraces y vidas extra.



¿Queda claro que necesitas máxima precisión y habilidad en los saltos? Por si acaso...

Algunas monedas estrella nos obligarán a estrujarnos el coco para poder conseguirlas.

Dime como quieres jugar con Luigi...

Y te diré el modo más divertido de enfrentarte a sus plataformas. Ya lo hemos repetido tanto que te sabrás de memoria lo de los 5 puestos de juego y la forma de utilizar el gamepad. Por si acaso, te lo explicamos más en detalle con estas imágenes tan bonitas.



El reto de jugar 5 jugadores a la vez en niveles de 100 segundos de duración es posible gracias a 4 wiimotes y el gamepad (que ayuda a crear platafromas).



Juega como Caco Gazapo en el modo multijugador con dos mandos de Wii. Deja que el ladronzuelo lo maneje el jugador menos experto... así le darás ventaja.



Con el gamepad de Wii U disfrutarás de todas las ventajas del revolucionario mando, como la posibilidad del modo Off-TV. Solo para el modo historia.



Risas aseguradas

con un modo multijugador apto para todas las edades y habilidades con los juegos de plataformas. Un placer lo del Caco.

Super Mario Galaxy, así que no supondrá demasiadas complicaciones que os hagáis al control de nuestro nuevo héroe.

¡En menos de 100 segundos!

A lo largo de los **ocho mundos** que ya hemos disfrutado en New Super Mario Bros U, Luigi recorrerá las mismas zonas pero con **escenarios totalmente renovados**, bastante más cortos de lo que nos tienen acostumbrados en Nintendo, pero todos ellos con un **plus de dificultad y velocidad** que hará las delicias de los más curtidos en el género de las plataformas.

Además, el juego nos propone el reto de superar todos y cada uno de los niveles **en menos de 100 segundos**. Te toca poner a punto todos tus reflejos, porque te espera una aventura frenética donde, además de recoger las tres monedas estrella de rigor, lucharemos contra el cronómetro y contra una cantidad impresionante de enemigos, colocados estratégicamente a lo largo de los niveles para que pierdas los nervios en más de una ocasión.... ¡Y vidas, muchas vidas!

Como ya ocurría en New Super Mario Bros U, podemos jugar solos o en compañía. Hasta **cinco jugadores simultáneos** pueden disfrutar de la genial aventura que ofrece New Super Luigi U. A nuestro entrañable protagonista, le siguen los Toad azul y amarillo de rigor, además de un invitado especial que nos ayudará a conseguir las Monedas Estrella y desbloquear las rutas alternativas. Se trata de **Caco Gazapo**, que aparca momentáneamente sus tareas de ladronzuelo para ayudarnos en nuestra heroica haza-



Comparte con Miiverse

Sigue los consejos de otros usuarios de la comunidad o ayúdales a completar los diferentes retos que ofrece el título escribiendo comentarios.

TE TOCA PONER A PUNTO TODOS TUS REFLEJOS DE LA MANO DE LUIGI...





Multitud de enemigos por pantalla y colocados estratégicamente para poner a prueba todas nuestras habilidades.



Crea bloques de colores y ayuda a tus compañeros de viaje a superar los obstáculos con más facilidad.



Los disfraces de pingüino y champiñón hélice vuelven en esta aventura protagonizada por el simpático Luigi.

A la caza de monedas estrella

Si algo atrae de los juegos de Super Mario, eso es descubrir todos los secretos y hacerte con todos los coleccionables. Con New Super Luigi U vamos a sudar tinta para descubrir la ubicación de las Monedas Estrella.







Es rejugable sí o sí. Porque nos vamos a dejar muchas monedas Estrella por el camino. Algunas tan difíciles de conseguir que, directamente, no aparecen ni en pantalla.

ña para rescatar a la Princesa Peach. Además, tendrá una fortaleza inaudita, y será inmune a todo tipo de enemigos. Pero que nadie piense que Caco Gazapo se ha ablandado para New Super Luigi U. Si jugamos al modo historia de forma individual, seguirá cometiendo sus fechorías, robando todo lo que pueda y más.

El quinto jugador quedará reservado para el gamepad de Wii U: desde ahí se **crearán plataformas muy útiles** a lo largo de todos los niveles del juego. Una ayuda muy satisfactoria para los jugadores, que además involucra a los menos experimentados.

Breve pero intenso

New Super Luigi U tiene un **ritmo frenético** propiciado por el tiempo del que disponemos para superar todos los niveles. Nada más empezar una fase, el juego emite su particular sonido avisándonos de que se agota el tiempo. Esto afecta

¡PODEMOS COMPLETAR ALGUNAS FASES EN MENOS DE 50 SEGUNDOS!

a nuestros nervios: muy poco tiempo disponible, un enorme nivel por superar, secretos que recolectar y enemigos que derrotar. Nos "obliga" a correr como locos y a cometer muchos errores. Pero esto se esfuma cuando comprobamos que los **niveles son muy cortos**, adaptados al tiempo que tenemos para recorrerlos. De hecho, podemos completar fases en menos de 50 segundos, pero la habilidad y el atrevimiento con el que debemos jugarlos, atrapa, engancha e invita al jugador a completar una y otra zona, un mundo tras otro.



Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Se mantiene la belleza de New Super Mario Bros. U, con elementos que lo hacen más atractivo.

Diversión ★★★★
Limitar el tiempo para completar el nivel llena de tensión las fases y crea nuevos retos jamás vistos.

Multijugador ★★★☆
Se mantienen las características del original. Jugar con Caco Gazapo es muy divertido.

Duración ★★☆☆
Los niveles son más cortos y por tanto la aventura se completa más rápido que en NSMBU.

Lo mejor y lo peor

Es un frenesí. Todo va a mucha velocidad. El reto de los 100 segundos es sorprendente.

Las batallas finales no ofrecen novedades. Puede frustrar al jugador más novel.

Nuestra opinión

Si te van los retos difíciles, píllate este

Luigi pide paso para ofrecer a los verdaderos fans de las plataformas una aventura muy rápida, dinámica y en ocasiones difícil como ninguna. Si te gustan los retos y eres fan de la saga, este juego no te debe faltar.

Te gustará...

Más que... New Super Mario Bros. 2 (3DS)



Menos que... New Super Mario Bros. U

Total

85

THE YEAR OF LUIGI 30th



3

Género **Rol, Aventura**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **39,95 €**
nintendo.es

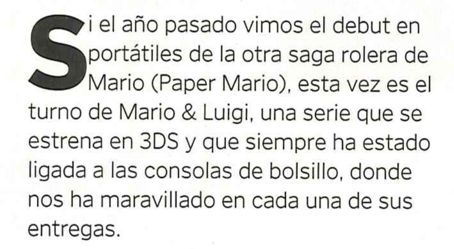


Argumento
Mario y Luigi escoltan a Peach a la Isla Almohada, un extraño lugar en el que todo parece girar en torno a dormir y soñar, y donde hace tiempo vivía la raza de los Almohadas.



Mario & Luigi Dream Team Bros.

Un sueño que se hace realidad en nuestra 3DS.



EL DATO
Según ha contado el productor del juego, Akira Otani, Mario & Luigi ha estado tres años en desarrollo

Si el año pasado vimos el debut en portátiles de la otra saga rolera de Mario (Paper Mario), esta vez es el turno de Mario & Luigi, una serie que se estrena en 3DS y que siempre ha estado ligada a las consolas de bolsillo, donde nos ha maravillado en cada una de sus entregas.

¡Agárrense, esto es rol!

En realidad, esta es la primera experiencia de **rol puro** que protagoniza el fontanero en 3DS, ya que el mencionado Paper Mario Sticker Star se alejaba del género al abandonar la progresión del personaje y minimizar la importancia del argumento. En cambio, el título que nos ocupa este mes se mantiene fiel a elementos clásicos del rol como acumular experiencia en combate para subir niveles, y nos mete de lleno en un **mundo y una historia con profundidad** y llenos de encanto.

En este juego conoceréis la **Isla Almohada**, un lugar en el que el tema central es el sueño y el reposo. Tras recibir una invitación para visitarla , Peach y su séquito (compuesto por el maestro Kinopio y otros Toads de confianza, además de, cómo no, los hermanos fontaneros) se disponen a encaminarse para



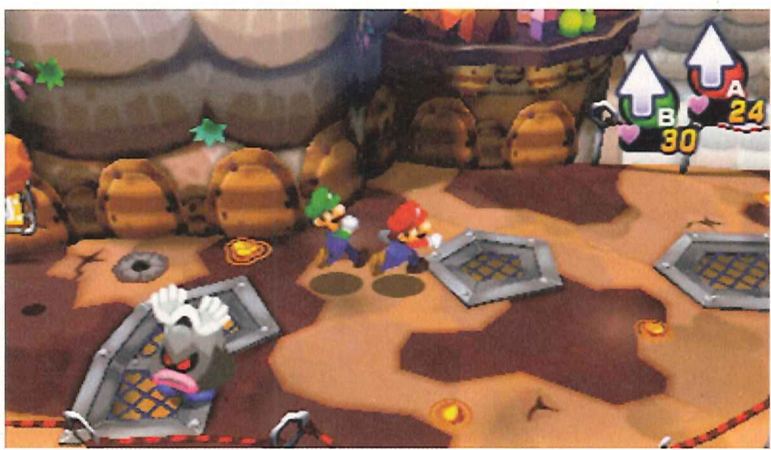
La saga Mario & Luigi
Esta saga nació en Game Boy Advance, y también ha tenido dos entregas en DS. Sin embargo, cada título tiene una historia cerrada, por lo que no es necesario haber jugado a los anteriores.



Al rescate de los Almohadas

Hace muchos años, el malvado Conde Pesadillo usó la piedra oscura y llenó de pesadillas los sueños de los Almohadas, los nativos de la isla, que quedaron petrificados. Cuando encontréis alguno, podéis entrar al mundo de los sueños para destruir los fragmentos de pesadilla y así liberarlos.





Fuera del mundo de los sueños, la exploración sigue un esquema tradicional, y la isla cuenta con una buena variedad de zonas con muchos secretos por descubrir.



Al tocar un enemigo, se inicia el combate. Si el contacto se produce por un salto o martillazo, os aseguráis un primer golpe a vuestro favor.



Combates por turnos

Cuando toquéis un enemigo, la acción pasará a otro ángulo y elegiréis por turnos los comandos de Mario y Luigi.



Tras acumular experiencia en unos cuantos combates, Mario y Luigi suben de nivel y sus parámetros mejoran.



El argumento es una parte importante del juego. Antes de quedar petrificados, los Almohadas tenían un próspero reino.

pasar unas buenas vacaciones en sus relajantes playas y sus hermosos parques. ¡La cosa suena bien, sobre todo ahora que es verano! Sin embargo, nuestros protagonistas pronto descubren que se han metido de lleno en una nueva y enorme aventura, y el catalizador para poner en marcha los acontecimientos no es otro que Luigi.

Luigi es la estrella

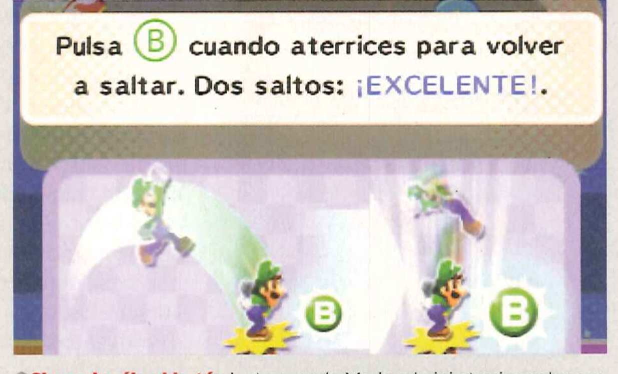
Como bien sabéis, estamos en el año de Luigi, y este es uno de los juegos principales de la celebración. Por lo tanto, no es de extrañar el gran protagonismo que toma el fontanero de verde en este juego, en el que le veréis brillar como nunca. Desde el principio queda claro que está en su salsa en la Isla Almohada, ya que su amor por el relax y el sueño le vienen como anillo al dedo en semejante escenario. Si en otro contexto su gran predisposición a quedarse dormido en

MIENTRAS DUERME, LUIGI ES CAPAZ DE ABRIR PORTALES AL MUNDO DE LOS SUEÑOS

cualquier parte en cuestión de segundos podría considerarse una habilidad de dusoso honor, aquí es la clave para acceder al mundo de los sueños y desentrañar los misterios de la isla. Gracias a su natural conexión con las ondas de sueño del lugar, sólo Luigi es capaz de abrir portales automáticamente mientras duerme, para que así Mario pueda entrar en ellos y llegar al mundo de los sueños. Y lo mejor de todo es que incluso allí, Luigi se materializa en forma de Luigi Soñador para ayudar a su hermano, ¡en una versión soñada por él mismo! El mundo

Peleando con eficacia

Como es habitual en los juegos de rol de Mario, los combates por turnos son muy dinámicos y el éxito depende no sólo de vuestra estrategia sino también de vuestra habilidad con los botones. Cada ataque puede provocar más daño si pulsáis en los momentos correctos, y también podéis esquivar los golpes enemigos.



Si presionáis el botón justo cuando Mario o Luigi aterrice sobre un enemigo, efectuará un segundo salto y el daño será mayor.



➲**Cuando Mario ataca** en el mundo de los sueños, las Luiginaciones le apoyan.



➲**Uno de los Ataques Luiginarios:** recoge Luigis Soñadores para agrandar la bola.

Personalización

Como todo juego de rol que se precie, en Mario & Luigi podemos encontrar y comprar nuevo equipamiento con el que potenciar los atributos de nuestros personajes, como botas y martillos con los que golpear más fuerte, y ropa con la que aumentar nuestra defensa y otros parámetros. Por otra parte, vuelve también el sistema de medallas con el que conseguir movimientos especiales en combate.



➲**Al principio** sólo podéis equipar botas y pantalones, pero pronto conseguís también martillos y guantes.



➲**Podéis combinar** las distintas medallas de Mario y Luigi, y experimentar con las habilidades que conectan.



Colosal Luigi

La habilidad más impresionante de Luigi Soñador es cuando crece para luchar contra gigantescos enemigos. Estos combates especiales ocurren sólo en algunos momentos cumbre del juego, en los cuales deberéis rotar la 3DS para tener la pantalla táctil a la derecha.

➲ de los sueños es muy distinto de los tridimensionales escenarios exteriores, y allí avanzaréis mediante una clásica mecánica de desplazamiento lateral, al estilo de los Mario más tradicionales, y os encontraréis también enemigos con los que tenéis que combatir por turnos si los tocáis.

Fuera del mundo de los sueños peleáis con ambos bigotudos, pero dentro de él se vuelven uno: la esencia de Luigi Soñador penetra en Mario para elevar su poder y habilidades. Los golpes de Mario vienen acompañados de **avalanchas de Luiginaciones**, copias de ensueño de Luigi que dañan a varios enemigos al mismo tiempo, y según avancéis iréis desbloqueando **poderosos Ataques Luiginarios**, que incluyen imaginativos movimientos como usar montones de Luigis Soñadores para formar grandes bolas y martillos con los que arrollar al enemigo. Pero la cosa no acaba ahí, ya que fuera del combate la cosa también tiene su miga. Os toparéis con diversos Elementos Luiginarios con los que Luigi Soñador puede interactuar, lo que da pie a **excelentes y variados puzles** que son de lo mejor del juego.

Los poderes de Luigi

Tras fusionarse con estos elementos, podréis tocar la pantalla táctil (en la que aparece el verdadero Luigi durmiendo como un tronco) para hacer cosas como tirar de su bigote para alargar una rama, tocarle la nariz para hacerle estornudar y así mover objetos en el mundo de los sueños, o darle vueltas sobre sí mismo para cambiar la gravedad. Pero el mejor



AlphaDream

Son los desarrolladores de todos los juegos de la serie Mario & Luigi, y el estudio está formado en parte por miembros del equipo que hizo Super Mario RPG para SNES en 1996.

LUIGI PUEDE INTERACTUAR CON ELEMENTOS LUIGINARIOS







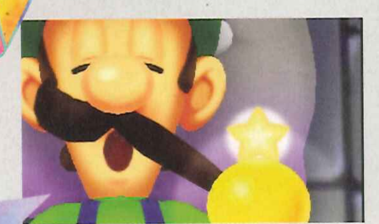
Duermeberto es el príncipe del antiguo Reino Almohada, y el primero de los muchos de esta raza a los que rescataréis.



Bowser también aparece, y forma una inesperada alianza con el Conde Pesadillo.

Elementos Luiginarios

Mientras Luigi duerme, su versión onírica puede fusionarse con ciertos elementos en el mundo de los sueños. Mirad por ejemplo cómo tocar su bigote sirve para que Mario se agarre y pueda avanzar.





Elemento Luiginario es el de la constelación, mediante la cual un gran número de estrellas se convierten en Luiginaciones sobre las que Mario puede cabalgar con distintas formas y habilidades que desbloquearéis en la aventura. Sin duda, en este sentido el desarrollo está ideado de manera impecable, y siempre estaréis **descubriendo nuevos elementos** con los que experimentar las habilidades de ensueño de Luigi.

El mundo de los sueños es la gran novedad del juego y lo que le da un excelente soplo de aire fresco, mientras que por lo demás el título mantiene las bases que tan bien funcionaron en GBA y DS. Sigue habiendo acciones tándem, con las que nuestros héroes realizan movimientos en sintonía como impulsarse juntos para llegar a un lugar más alto o golpearse el uno al otro con el martillo para enterrarse bajo el suelo, entre otros.

EL MUNDO DE LOS SUEÑOS ES LA GRAN NOVEDAD DEL JUEGO, Y ES EXCELENTE

El corazón del juego continúa siendo la **cooperación entre Mario y Luigi**, y de ahí el título de la saga. Y los combates, aunque tienen las interesantes novedades que hemos mencionado en el mundo de los sueños, siguen las mismas mecánicas básicas y son tan disfrutables y dinámicos como en sus predecesores. Hayáis jugado o no a anteriores Mario & Luigi, o incluso aunque no os atraigan los combates por turnos, os recomendamos que le deis una oportunidad. Es el gran juego de Mario para 3DS este año... ¡y una aventura de ensueño para Luigi!

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Colorido, muy variado y con un gran carisma. Se nota mucho la diferencia con las entregas de DS.

Diversión ★★★★
Exploración, combates, puzles y diálogos forman un gran conjunto en el que nada cojea.

Multijugador
El juego está pensado para que un único jugador controle tanto a Mario como a Luigi.

Duración ★★★★
La aventura principal dura más de 25 horas, y además hay retos opcionales muy buenos.

Lo mejor y lo peor

Los personajes, los combates y sobre todo las habilidades especiales de Luigi Soñador.

Es posible que a algunos jugadores les canse tener que librar tantos combates.

Nuestra opinión

El juego de tus sueños veraniegos

Menudo añito lleva 3DS. No dejan de llegarle juegazo tras juegazo, y aquí tenemos uno más. Una excelente aventura rolera a la altura de la saga Mario & Luigi, perfecta para disfrutarla durante el relax y calorcito de este verano.

Te gustará...

Más que...



Paper Mario: Sticker Star

Menos que...



Fire Emblem Awakening

Total

92



Género **Estrategia**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-2**
Precio **47,95 €**
www.nintendo.es

Argumento
Tres astronautas del planeta Koppai se han estrellado en el mundo de los Pikmin. Allí, dirigiendo a estas criaturas, buscarán la fruta que su civilización necesita para salvarse...

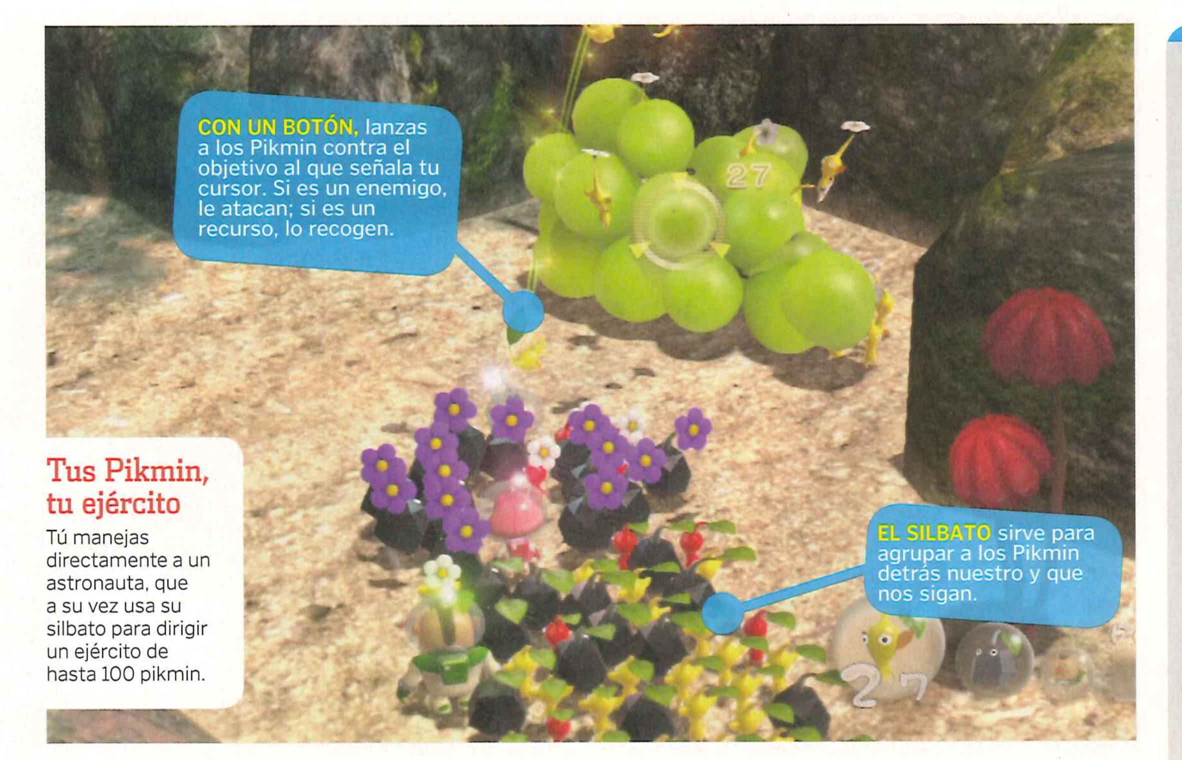
Pikmin 3

Un solo Pikmin es muy pequeño, pero 100 juntos pueden cambiar el mundo. Llega la tercera entrega de la serie con la que Nintendo demuestra que la estrategia en consola puede ser maravillosa.

EL DATO
Cinco clases de Pikmin (Incluidos los nuevos roca y voladores) y tres astronautas para comandarlos


Dirigiendo a los Pikmin, los astronautas discurren por un mundo alien en el que deben explorar, recolectar recursos y luchar con montones de criaturas hostiles.


Estos parajes naturales son en realidad grandes laberintos. Hay que mirar el mapa para orientarse y usar las distintas habilidades de cada tipo de pikmin para abrirse camino.



Tus Pikmin, tu ejército

Tú manejas directamente a un astronauta, que a su vez usa su silbato para dirigir un ejército de hasta 100 pikmin.

Sobrevive un día más

La decisión principal en Pikmin 3 es... qué hacer con tu tiempo. Cada día en el juego dura unos 20 minutos, y cuando acaba, los astronautas consumen un tarro de zumo. Por lo tanto, debes decidir si dedicas el día a recolectar fruta, a crear pikmin o a avanzar en el siguiente objetivo del juego (buscar a un personaje, seguir una señal de radio...)



La trama avanza con objetivos concretos, como buscar a un tripulante.


Recogemos flores y restos de los enemigos para crear nuevos pikmin.


¿Eso es un limón? Encontrar fruta es un objetivo permanente de la tripulación.

En un mundo de franquicias sobreexplotadas y series de juegos que repiten entrega año tras año, hay todavía sagas cuidadas por sus creadores. Un ejemplo es esta obra nacida de la imaginación de **Shigeru Miyamoto** (te sonará, el señor que creó Mario y Zelda). **Pikmin** tuvo dos entregas en GameCube que fueron la prueba de que se podían hacer **grandes juegos de estrategia** para consola. Han pasado 9 años desde el lanzamiento de Pikmin 2, y Nintendo ha decidido que tiene listo un juego lo bastante grande como para mantener el prestigio de la saga... e incluso aumentarlo.

El planeta de los Pikmin

Todo comienza con **tres exploradores** con una misión. El Capitán Charlie, la bióloga Brittany y el ingeniero Alph han llegado a un extraño planeta en busca de fruta con la que repoblar su agonizante planeta Koppai. En este territorio hostil la salvación de los astronautas son **los pequeños pikmin**: seres mitad planta mitad animal que se pueden cultivar, y despues dirigir, para que derriben todo tipo de obstáculos y acaben con las formas de vida peligrosas. Sin duda, un argumento familiar pero... ¿qué fue de Olimar y Luis, los astronautas del planeta Hocotate protas de los otros juegos? Esos detalles dejaremos que los descubras durante la historia...

El caso es que Pikmin 3 mantiene intacta la esencia de entregas anteriores: dirigimos con un stick del Wii U GamePad a uno de los astronautas, que **usa su silbato** para agrupar a los pikmin que encuentra tras él, y después los lanza de uno en uno contra diversos objetivos: si es un enemigo le atacan, si es una fruta la recogen, etc. Y atención: podemos jugar a Pikmin 3 con Wii U GamePad, con Mando Pro o con **mando de Wii y nunchuk**. Te recomendamos la tercera



Recupera los clásicos

Nintendo reeditó los dos primeros Pikmin de GC en la serie **New Play Control! de Wii**, que los adaptaba al control de movimiento. ¡Puedes jugarlos en Wii U, que es retrocompatible!



➲**Si un enemigo lanza fuego,** usa contra él pikmin rojos. Si es eléctrico, amarillos...



➲**Revisitar escenarios** ya superados en busca de frutas es fundamental.

¡Batallas de Pikmin!

Además de la aventura, hay dos modos locales para dos jugadores a pantalla partida. Las Misiones son cooperativas y de tres tipos: recolección, derrotar a los enemigos o acabar con un jefe. La Batalla de Bingo es una competición: hay que llevar frutas y enemigos a nuestra Cebolla y formar con ellas una línea en un cartón de bingo. ¡Menudas batallas entre pikmin se forman aquí!



Todavía más decisiones

Intercalamos el control entre tres astronautas y sus grupos de pikmin, y además hay de dos nuevas clases de pikmin. ¡Más opciones estratégicas!

➲**Los pikmin roca** aparecen al poco de comenzar. Son los que hacen más daño en un impacto directo y los únicos que destruyen barreras de cristal.

➲ opción, porque **es más cómodo** mover el puntero con el que señalamos los objetivos a los pikmin, y dejamos el Wii U GamePad como un utilísimo y práctico mapa interactivo.

Pasan los días...

El desarrollo de la historia avanza cuando conseguimos **objetivos concretos**. Por ejemplo, recibimos una señal de radio desconocida y, cuando alcancemos su origen, además de que casi seguro habrá que vencer a un jefe final, se abrirá un nuevo escenario para explorar. Pero para alcanzar estos objetivos hay que asegurarse la supervivencia. En este planeta **los días duran unos 20 minutos** de juego, tras los cuales la tripulación consume una ración de zumo. Si se quedan sin ellas, acaba la partida, con lo cual tenemos que alternar días de búsqueda de frutas con otros en lo que avanzar en la trama, y al mismo tiempo criar pikmin



Siempre en el recuerdo

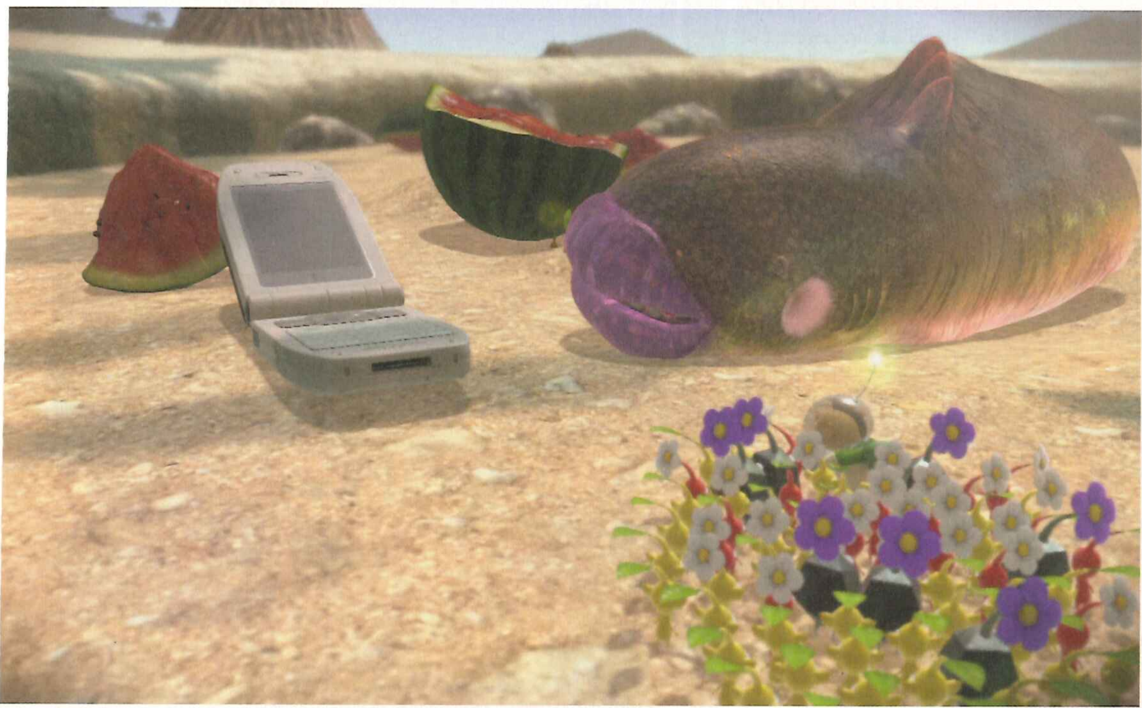
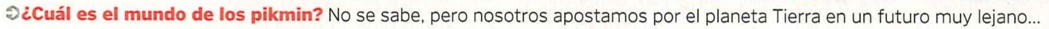
Los escurridizos **pikmin blancos** y los poderosos **pikmin morados** de Pikmin 2 no aparecen en el juego. Ahora hay roca y voladores....

para sustituir a los que van cayendo. Y sí, el juego transmite **la sensación de urgencia** típica de la saga: segundo que te quedas quieto es un segundo que desperdicias. Aunque se ha añadido un detalle: los días quedan grabados y podemos retomar la aventura desde cualquiera de ellos, para remediar errores.

Y creenos, es fácil cometerlos: los escenarios de Pikmin 3 están llenos de obstáculos. Casi siempre, la forma de superarlos es usar el tipo de pikmin adecuado. Los rojos resisten el fuego, los amarillos conducen la electricidad, los azules saben bucear y... luego están los nuevos tipos: **los pikmin roca y los pikmin voladores**. Cada uno es adecuado

CADA NUEVO ESCENARIO AÑADE MECÁNICAS A SU PROFUNDO DESARROLLO



¿Cuál es el mundo de los pikmin? No se sabe, pero nosotros apostamos por el planeta Tierra en un futuro muy lejano...



Las batallas con los jefes son más espectaculares. Duran varios días de juego y exigen habilidad además de estrategia.



Estas cebollas son las naves nodriza pikmin. De ellas salen las semillas de estas criaturas.

Mejor usando el mando de Wii

Puedes jugar a Pikmin 3 usando solo el Wii U GamePad, pero la opción de controlar a nuestro astronauta con el mando de Wii y el nunchuck es aún mejor, ya que movemos el cursor apuntando a la tele. El Wii U GamePad queda como mapa interactivo táctil.






Si beben gotas de nectar, la hoja en la cabeza de los Pikmin puede pasar a brote y luego a flor. Estos pikmin "florecidos" son más rápidos.

para superar ciertos tipos de obstáculos o vencer a determinados enemigos. Y es que Pikmin 3 presenta **la fauna más impresionante y variada** de la saga, seres de tamaño descomunal con puntos débiles que debemos aprovechar y cuyo **diseño derrocha imaginación**.

En territorio hostil

Al uso de los distintos pikmin y la gestión de tiempo y recursos, hay que añadir que ahora disponemos de **tres astronautas** entre los que dividir a nuestros pikmin, no tanto para que exploren de forma independiente como para acceder a ciertas zonas (un capitán puede lanzar a otro a zonas elevadas, por ejemplo). Y es que otra dificultad está en explorar cada rincón del escenario, **auténticos laberintos**. Y aquí aparece uno de los pocos defectos del juego: aunque podemos colocar la cámara tras el astronauta al que manejamos, ésta se mueve automáticamente para presentarnos mejores tomas de la acción lo que, al mismo tiempo, desorienta. Y resulta frustrante **perder tiempo mirando el mapa** para volver a zonas ya visitadas cuyo camino deberías conocer. Pero olvida este detalle. Y olvida que **los modos a pantalla partida** para dos jugadores, aunque divertidos, saben a poco. Lo importante es la experiencia que Pikmin 3 ofrece. Un juego diferente, adictivo como pocos y que, con pequeñas pero numerosas novedades, se convierte en el más profundo de la serie. Un nuevo juego de culto... exclusivo de Wii U.

ES EL JUEGO DE ESTRATEGIA MÁS ESPECIAL... Y UNA DE LAS RAZONES PARA TENER Wii U

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Bonitos escenarios, simpatiquísimos Pikmin y un diseño de enemigos muy imaginativo. ¡Brillante!

Diversión ★★★★
Pura jugabilidad Mario, un montón de secretos y cosas por hacer, y un diseño de niveles excelente.

Multijugador ★★
Los dos modos que tiene molan pero son en red local y tiene el número justo de escenarios.

Duración ★★★
Entre aventura y multijugador tiene una duración aceptable... ¡pero deja con ganas de más!

Lo mejor y lo peor

Es... apasionante. Un juego diferente que te mete en la aventura de principio a fin.

A veces, la cámara no ayuda a explorar. Y el multijugador podría haberse explotado más.

Nuestra opinión

El fantástico retorno de una saga única

Pikmin 3 solo se parece a los otros Pikmin. Su manera de integrar gestión de recursos, estratégia, puzles y hasta toques de acción es única. Se podrían haber pulido detalles como la cámara, pero todo jugón debe probarlo.

Te gustará...

Más que... Trine 2 Director's Cut (Wii U)

...Y más que  Pikmin 2 New Play Control! (Wii)

Total

93

Nintendo eShop



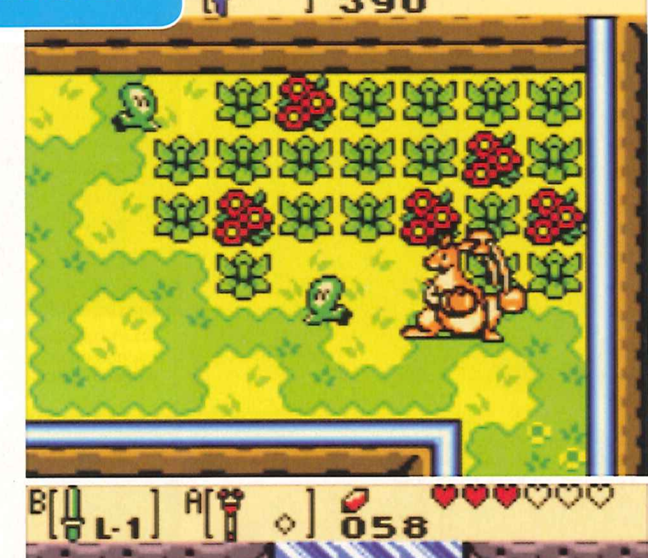


Género **Aventura**
Compañía **Capcom**
Jugadores **1**
Precio **5,99 €** (cada uno)
www.nintendo.es

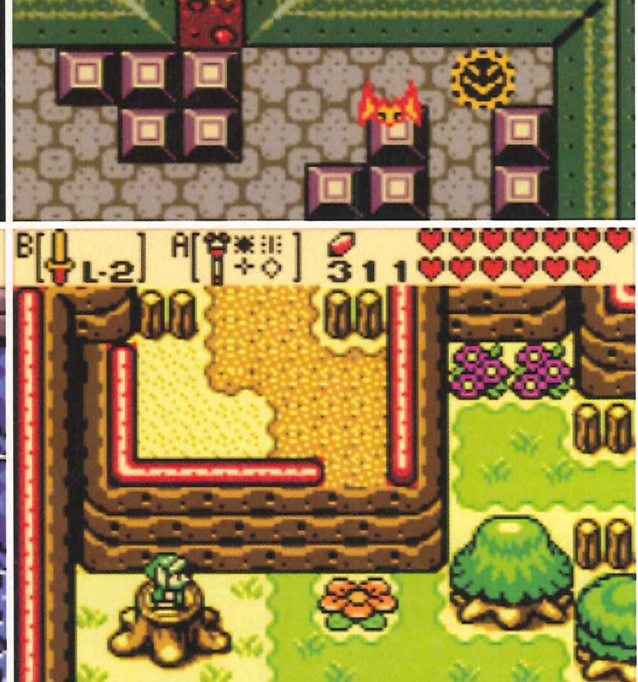


Argumento
Publicadas originalmente para GB Color en 2001, son dos aventuras de Link diferentes e independientes entre sí, una ambientada en la región de Labrynna, otra en Holodrum.

EL DATO
La versión de 3DS conserva las opciones de conexión de Game Boy Color.







Zelda
Oracle of Ages & Seasons

Dos Zelda de Capcom y con (mucho) carácter propio.





Nintendo le encargó a Capcom este último coletazo de Zelda para Game Boy Color, y ellos, lejos de romper con todo, crearon dos 'Zeldas' de manual, con **exploración, puzles**, damiselas en apuros, mazmorreo e inventarios gordos. Con carácter propio y con detalles inolvidables, como el baile subrosio de Seasons o las tres monturas: Ricky, un canguro boxeador, Moosh, un oso azul con alitas, y Dimitri, un dinosaurio nadador.

Doble apuesta

Los **anillos mágicos** son otra de las invenciones de Ages y Seasons. Esta colección de objetos da a Link bonificaciones, transformaciones y, ojo, penalizaciones. Podemos desplazarnos por Labrynna y Holodrum disfrazados de Like-Like, pero también subir la dificultad del juego poniéndonos un anillo que divide a la mitad el daño que hacemos y duplica el que recibimos.

Capcom no se olvidó de diseñar unos **mapas cambiantes**. En Ages juega con una idea similar a la de Ocarina, pero con **viajes entre el presente** y un pasado lejanísimo. Las alteraciones en el terreno y en los personajes del pasado tienen consecuencias sobre lo que ocurre en el presente y a veces solo podemos avanzar si viajamos al pasado y cambiamos la Historia. En Seasons lo que controlamos es el **clima**. El báculo se mueve entre solsticios y equinoccios para llenar los escenarios de nieve, congelar ríos o deshojar los árboles. Por otro lado, Ages tiene un mapa pequeño y se centra mucho en los puzles, mientras la región de Seasons es bastante más grande y el juego se presta más a la exploración y a la acción. Ese fue el truco de Capcom para coger el testigo de la franquicia y asegurarse el éxito: hizo dos apuestas en vez de una.

Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	★★★☆
Duración	★★★☆

Valoración
Quizá no sean el 'Zelda' favorito de mucha gente, pero son muy entretenidas y proponen algunas ideas que la saga podría recuperar.

Total **85**

Nintendo eShop





Género **Plataformas**
Compañía **WayForward**
Jugadores **1**
Precio **4,99€**
www.nintendo.es



Argumento
Planet Land está ardiendo y las -reformadas- Hooligans Sisters están en peligro. Únete a la Galatic Fire Brigade para luchar contra las llamas y rescátalas antes de que sea demasiado tarde.



Fuego y agua. Los grandes protagonistas de la nueva aventura de Patricia Wagon.





EL DATO
El juego tiene 16 niveles, que irán aumentando en dificultad conforme avancemos.

Mighty Switch Force! 2

Volverás a disfrutar con su mezcla de puzles y saltos.

Patricia Wagon ya nos sorprendió a todos en un descargable llamado Mighty Switch Force!, donde tomaba el papel de un agente de la ley con la difícil misión de capturar a las **Hooligans Sisters.** Ahora regresa cambiando un poco de "disfraz", pero también como "parte activa" de las fuerzas de seguridad: convertida en bombera, tendrá que salvar Planet Land de las llamas y rescatar a unas Hooligans Sisters reformadas, antes de que sean pasto del fuego.

¡Llamad a los bomberos!

Esta vez el arma de Patricia es, claro, una **manguera**, o como lo llaman por aquí un Infinity Dousing Apparatus, un cacharro muy versátil, que no solo le servirá para luchar contra el fuego, sino también para deshacerse de enemigos como murciélagos o dragones escupe llamas.

Pero nuestro peor enemigo en Mighty Switch Force! 2 serán los **puzles**. En cada nivel tendremos que hacer frente a **numerosos retos** para seguir avanzando, y ya os adelantamos que algunos de ellos os van a dar muchos quebraderos de cabeza además de poner a prueba vuestra habilidad con los botones. ¡Bien! Un Mighty sin puzles de los buenos no sería lo mismo, ¿verdad?

En la parte gráfica, el juego tiene una **personalidad abrumadora**. Desde la estética de los personajes hasta el diseño de niveles, está muy bien trabajado. Las Hooligans Sisters son muy simpaticonas y tienen su propio "peso" dentro del juego. Patricia Wagon luce su estilo inconfundible, y el nuevo traje de bombero le sienta de maravilla.

Este Mighty Switch Force 2 te regala **situaciones muy variadas** y divertidas a lo largo de sus niveles. Su desarrollo combina a la perfección **saltos y puzles**, insistiendo en la fórmula que triunfó en el original. Quizá pueda resultar **algo corto**, pero la experiencia siempre compensa por la calidad de los retos y el precio de la descarga. Si estás enchufado a la saga, no te lo pierdas, porque incluye novedades que te sorprenderán. Si no la conoces, cualquiera de las entregas disponibles en 3DS y Wii U son un buen comienzo.

Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★★★
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★☆☆

Valoración
Un juego diferente, algo corto pero que nos hará disfrutar de sus intricados retos y de su fantástica mezcla de saltos, acción y puzles.

Total **82**

Guía de compras

TOP 5
NUESTROS FAVORITOS





J. CARLOS GARCÍA

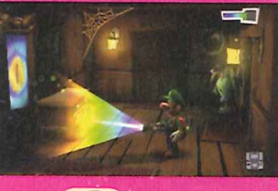
1. Animal Crossing New Leaf
2. Lego Batman 2
3. New Super Mario Bros U
4. DKC Returns 3D
5. Pikmin 3





ROBERTO J.R. ANDERSON

1. Fire Emblem Awakening
2. Mario & Luigi Dream Team
3. Pikmin 3
4. New Super Luigi U
5. Animal Crossing New Leaf





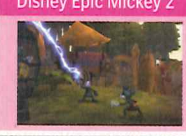
GUSTAVO ACERO

1. Luigi's Mansion 2
2. New Super Luigi U
3. Super Metroid (CV Wii U)
4. DKC Returns 3D
5. Game & Wario

Wii



Revisa la lista por si aún te falta algún imprescindible de su catálogo.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	237	70
Bit.Trip Complete	234	86
Boom Street	230	81
Call of Duty Black Ops	234	92
Carnival Salvaje Oeste 3D	234	75
Cars 2	224	80
Castlevania Rebirth (WiiWare)	222	4/4
Conduit 2	222	88
deBlob 2 The Underground	220	86
Disney Epic Mickey	218	92
Disney Epic Mickey 2	**243**	**80**
 Vuelve Mickey, pero esta vez no está sólo: cuenta con Oswald para salvar el Páramo en una aventura de acción y saltos para dos jugadores.		
Disney Universe	228	84
Donkey Kong Country Returns	218	44
ESDLA Las Aventuras de Aragorn	216	83
FIFA 12	228	84
FlingSmash	218	78
Football Up (WiiWare)	231	79
Goldeneye 007	217	93
Guitar Hero Warriors of Rock	216	91
Inazuma Eleven Strikers	**239**	**82**
El fenómeno llega por fin a Wii en un arcade de fútbol con equipos de la serie original y de Inazuma Eleven Go! Tan espectacular como en la tele.		
Kirby Epic Yarn	220	88
Kirby's Adventure	230	84
Just Dance 4	241	78
La-Mulana (Wii Ware)	241	90
Last Story	232	95
LEGO Batman 2 DC Superheroes	237	86
LEGO El Señor de los Anillos	243	89
LEGO Harry Potter Años 5-7	230	83
Mario & Sonic en los JJOO 2012	229	89
Mario Party 9	233	88
Masters Tiger Woods PGA Tour 12	223	86
Metroid Other M	215	94
Monster Hunter Tri	210	95
Moto Heroz	228	87
NBA 2K12	230	85
NBA 2K13	241	80
New Super Mario Bros. Wii	**230**	**95**
Un clásico que no pasa de moda: Mario volvió a las 2D pero permitiendo 4 jugadores simultáneos... y poniendo por las nubes la diversión.		
Pandora's Tower	235	86
Phineas & Ferb A través...	227	78
Pokémon Rumble (WiiWare)	230	88
Poképark 2	233	70
Project Zero II Wii Edition	236	90
Retro City Rampage (Wii Ware)	246	70
Red Steel 2	209	86
Sengoku Basara	216	81
Shaun White Skateboarding	217	82
Silent Hill Shattered Memories	207	88
Skylanders Giants	241	88
Skylanders Spyro's Adventure	228	84
Sonic Colours	217	93
Sonic & SEGA All-Stars Racing	208	92
Spider-Man Edge of Time	228	80
Super Mario Galaxy	188	99
Super Mario Galaxy 2	**212**	**100**
El mejor juego de plataformas 3D jamás creado. Mario explora planetas llenos de secretos, saltando, peleando, transformándose... Magistral.		
Top Spin 4	221	85
Super Pokémon Rumble	230	77
Vampire Crystals (WiiWare)	244	86
Virtua Tennis 4	222	83
Wii Party	216	90
Wii Play Motion	225	82
WWE All-Stars	223	81
Xenoblade Chronicles	226	90
Zelda Skyward Sword	**229**	**99**
El Zelda más grande y profundo, que además narra el origen de la saga. El mando y el nuchuck son tu espada y tu escudo en esta obra maestra.		

Wii U

El binomio Pikmin-Luigi convierte este en un gran mes para Wii U.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	246	79
Batman Arkham City Armoured Ed.	**242**	**90**
 Ayuda al Comandante Video a esquivar obstáculos y enemigos en su carrera permanente, pulsando botones al ritmo de la música.		
Assassin's Creed III	242	89
Bit.Trip Presents Runner 2	248	90
Call of Duty Black Ops 2	242	93
Chasing Aurora	243	79
Darksiders II	242	90
Epic Mickey 2 El retorno de dos...	243	79
FIFA 13	242	91
Fist of The North Star (eShop)	245	72
Game & Wario	249	80
Injustice Gods Among Us	247	89
Just Dance 4	243	80
Little Inferno (eShop)	243	81
LEGO Batman 2	249	81
LEGO City Undercover	**246**	**91**
Convertido en el agente Chase McCain, patrulla LEGO City pilotando más de 100 vehículos y supera divertidas misiones de acción y saltos.		
Mass Effect 3	242	92
Mighty Switch Force (eShop)	242	82
Monster Hunter 3 Ultimate	**246**	**92**
Crea a tu personaje y lánzate a cazar las bestias gigantes más peligrosas solo, junto a otros 3 jugadores en modo online... o en conexión con 3DS.		
Nano Assault Neo (eShop)	244	75
NBA 2K13	242	92
Need For Speed Most Wanted U	246	90
New Super Luigi U	250	85
New Super Mario Bros. U	**242**	**93**
Mario se supera en su mejor y más profunda aventura 2D en años. Con geniales desafíos para un jugador y un modo multijugador supremo.		
Ninja Gaiden III Razor's Edge	243	70
Nintendo Land	242	90
Pikmin 3	**250**	**93**
Dirige a Pikmin de cinco tipos en una mezcla magistral de exploración, estrategia y puzles. Es un juego único y, sí, sus protas son encantadores.		
Rayman Legends Challenges App	248	83
Resident Evil Revelations HD	248	82
Sniper Elite V2	249	72
Sonic All-Stars Racing Transformed	242	88
Tank, Tank, Tank!	244	70
The Cave (eShop)	245	80
Trine 2 Director's Cut (eShop)	243	91
Toki Tori 2 (eShop)	247	86
Vengadores Batalla por la Tierra	245	71
Zombi U	242	85

Nuevas entradas del mes

- **Pikmin 3, la estrategia como la entiende Nintendo.**
- New Super Luigi U, ¡el mejor DLC jamás jugado!
- **Mario & Luigi: el rol con más humor de 3DS.**
- Zelda Oracle: la eShop de 3DS recupera dos leyendas.
- **Mighty Switch Force 2: puzles con toques de acción.**

3DS



El flujo de juegazos para 3DS no da tregua. Este mes, Mario & Luigi.

Nombre	Número	Nota
Ace Combat Assault Horizont	231	80
Aliens Infestation (DS)	228	81
Animal Crossing New Leaf	249	93
 Algo más que un juego: vive una vida virtual en un pueblo en el que ya no solo te relacionas con los vecinos, ahora eres el alcalde y tienes que cuidarlo. Y con infinidad de opciones		
Art of Balance Touch! (eShop)	237	75
Ben 10 Galactic Racing	234	79
Bit.Trip Saga	235	80
Cartoon Network	230	81
Castlevania Mirror of Fate	245	93
Cave Story 3D	230	89
Code of Princess (eShop)	247	83
Colors! 3D	235	90
Dead or Alive Dimensions	247	89
Dillon's Rolling Western (eShop)	233	80
Donkey Kong Country Returns 3D	248	93
Driver Renegade 3D	227	73
Dual Pen Sports	227	66
Epic Mickey Mundo Misterio	242	88
Excitebike (3D Classics)	234	80
F1 2011	230	83
Fallblox (eShop)	243	80
FIFA 13	240	81
Fire Emblem Awakening	247	93
Una magistral muestra de rol y estrategia por turnos. La magnífica historia se une a un sistema de combate profundísimo, en el que las relaciones entre personajes son clave.		
Fractured Soul (eShop)	244	80
Freakyforms Deluxe	238	72
Gunman Clive (eShop)	244	75
Harmoknight	247	79
Heroes of Ruin	236	88
Inazuma Eleven 2 (DS)	233	91
Kid Icarus (3D Classics)	234	80
Kid Icarus Uprising	247	95
Kirby's Adventure (3D Classics)	230	85
Kirby Mass Attack (DS)	228	90
Kingdom Hearts 3D	238	89
LEGO Batman 2	238	77
LEGO City Undercover The Chase...	247	80
LEGO Harry Potter Años 5-7	231	84

Nombre	Número	Nota
LEGO Piratas del Caribe	223	80
Let's Golf 3D	227	60
Liberation Maiden (eShop)	241	81
Lost Town The Jungle (eShop)	241	70
Luigi's Mansion 2	246	92
Luigi explora mansiones habitadas por los fantasmas más aterradores... y dvertidos. Menos mal que puede aspirarlos con su Succionaentes 5000, con el que también resuleve puzles.		
Mario Kart 7	230	96
Imprescindibles las carreras más competidas que nunca de nuestros chicos favoritos. Volar y bucear son solo algunos de los alicientes, pero lo mejor es vivirlo. ¡Qué grande!		
Mario Tennis Open	235	91
Mario & Donkey Kong (eShop)	249	82
Mario & Sonic en los JJOO 2012	232	84
Metal Gear Solid Snake Eater 3D	233	92
Mighty Milky Way (eShop)	226	80
Mighty Switch Force (eShop)	231	85
Mighty Switch Force 2	250	85
Mutant Mudds (eShop)	237	83
Monster Hunter 3 Ultimate	246	91
Naruto Powerful Shippuden	246	73
Naruto Shippuden 3D The New Era	224	79
Need for Speed The Run	230	85
New Art Academy	238	80
New Style Boutique	241	83
Nightsky (eShop)	246	71
New Super Mario Bros. 2	238	93
El héroe vuelve a su género favorito, las plataformas, en un título 2D con la mecánica de siempre... ¡y más monedas que nunca! ¿Podrás coger un millón? Y con cooperativo local.		
One Piece Unlimited Cruise	232	79
One Piece Unlimited Cruise 2	239	70
Pac-Man & Galaga Dimensions	227	73
Paper Mario Sticker Stars	242	93
Mario & Luigi Dream Team Bros	250	92
 Mario se sumerge en los sueños de Luigi en el juego de rol con más sentido del humor de 3DS. Sus combates por turnos son divertisisimos gracias a los disparatados ataques de Luigi.		
PES 2013 3DS	243	85
Planet Crashers 3D (eShop)	239	60
Plantas contra Zombis (DSi Ware)	230	86
Pokémon Av. entre las Teclas (DS)	239	75
Pokémon Blanca 2 y Negra 2 (DS)	240	96
Pokémon MM Portales al Infinito	248	80
Pokédex 3D Pro (eShop)	242	90
Pr. Layton Llamada Espectro (DS)	229	90

Nombre	Número	Nota
Pr. Layton Máscara de los Prodigios	240	92
Project X Zone	249	78
Pullblox (eShop)	231	87
Puzzle Bobble Universe	225	73
Pilotwings Resort	222	85
RAdar Pokémon (eShop)	241	75
Rayman 3D	222	77
Rayman Origins	236	85
Resident Evil Revelations	231	92
 La saga Resident Evil encuentra el equilibrio perfecto entre terror, supervivencia y acción en una gran aventura compatible con el Circle Pad. Y con modo extra para dos jugadores.		
Resident Evil The Mercenaries 3D	225	83
Rhythm Thief	234	85
Ridge Racer 3D	222	84
Shantae Risky Revenge (DSiWare)	225	4/4
Samurai Sword Destiny	237	55
Samurai Warriors	222	71
Shinobi	229	78
Solatorobo (DS)	225	90
Sonic & All-Stars Racing Trans.	245	78
Sonic Generations	229	90
SpeedX 3D (eShop)	239	75
Spirit Camera La Memoria Maldita	236	70
StarFox 64 3D	227	91
Super Pokémon Rumble	230	77
Super Mario 3D Land	229	95
Super Monkey Ball	223	75
Super Street Fighter IV	221	94
Tales of The Abbys	230	82
Tekken 3D Prime Edition	232	90
Tetris	229	81
Theatrhythm Final Fantasy	237	83
Thor Dios del Trueno	223	73
Urban Champion (3D Classic)	234	70
Virtue's Last Reward	246	88
Nueve personajes encerrados en un misterioso escenario intentan escapar. Tú eres uno de ellos... y no puedes fiarte de nadie en esta mezcla inquietante de juego de puzles y novela interactiva.		
VVVVVV (eShop)	236	90
WWE All-Stars	231	86
Xevious (3D Classic)	234	85
Zelda Ocarina of Time 3D	224	96
 Remake en 3D del que muchos aún consideran el mejor juego de la historia. Una inmensa y profundísima aventura llena de épica. Cabalgar sobre Epona por los campos de Hyrule es algo más		
Zelda Oracle (eShop)	250	85

TOP 10
JUEGOS DE PLATAFORMAS



1 New Super Mario Bros. U (Wii)

2 Super Mario 3D Land (3DS)



3 DKC Returns 3D (3DS)



4 New Super Luigi U (Wii U)

5 Bit.Trip Runner 2 (Wii U)



6 Rayman Origins (Wii, 3DS)



7 New Super Mario Bros. 2



8 Epic Mickey 2 (Wii, Wii U)



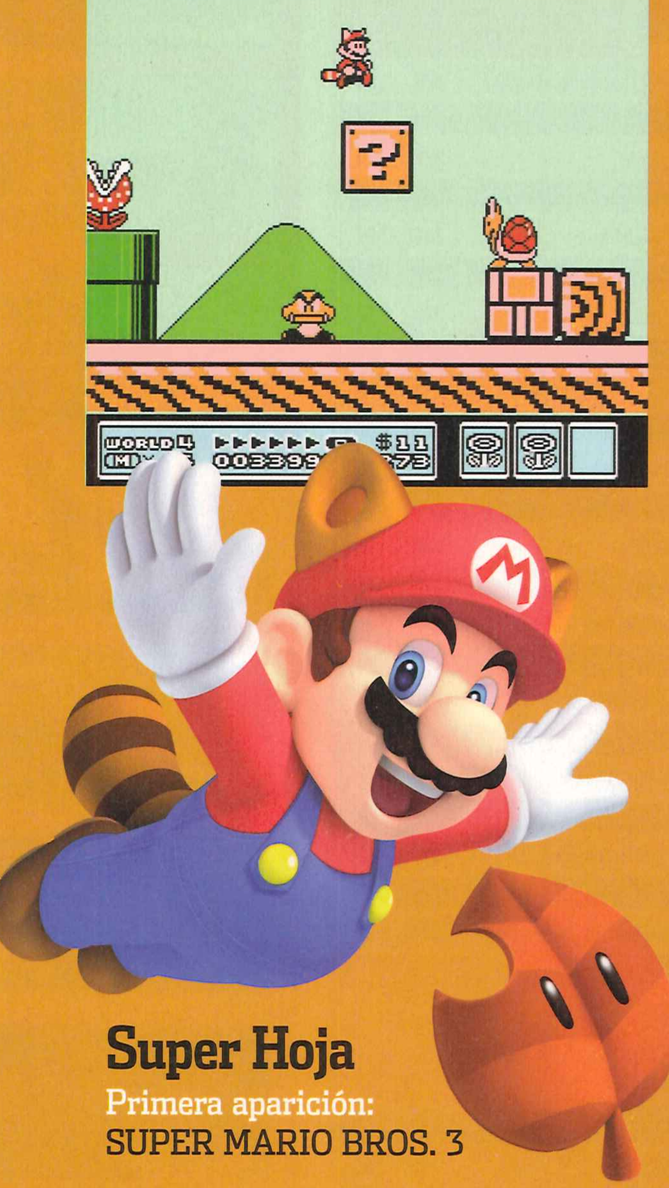
9 Rayman Challenges App



10 Sonic Generations (3DS)

Los mejores 'power-ups' del universo Mario

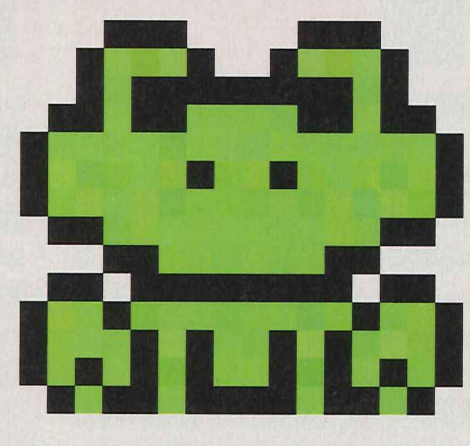
Retro-recorrido por los items más chulos de los juegos plataformeros de Mario.



Super Hoja

Primera aparición: SUPER MARIO BROS. 3

¡Mario Mapache! ¿Quién no se acuerda de él? Con la Super Hoja, a Mario le crecen las orejas y la cola de estos simpáticos ladronzuelos, y eso le permite volar cortos periodos de tiempo. Esta fue la primera vez que le vimos surcar los cielos, pero a día de hoy los ítems que proporcionan esta habilidad son una de las señas de identidad de la saga.



Traje de Rana

Primera aparición: SUPER MARIO BROS. 3

¡Croac, Croac! Con este traje nuestro héroe adquiere el aspecto y las habilidades de las ranas (esperemos que esto no le haga heredar también el gusto por las moscas...) convirtiéndose automáticamente en nuestro *power up* favorito para los **niveles subacuáticos**. Porque como rana nadamos más rápido, saltamos más alto y vencemos mejor las corrientes. Vaya bichejo más versátil.



Traje de Pingüino

Primera aparición: NEW SMB. Wii

Echamos a la cazuela un poco de Traje Rana, otro poco de flor de hielo y un mucho de pingüino y... ¿Qué obtenemos? **¡Un Traje Polar!** Con él, Mario ya no tiene que preocuparse de pillar un catarro en los niveles helados. Ni tampoco de que lo pillen a él: sus bolas de hielo pueden dejar congelado a todo el que se cruce en su camino. Y además puede deslizarse a toda velocidad.

Champiñón Fantasma

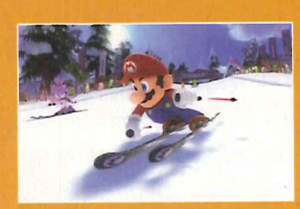
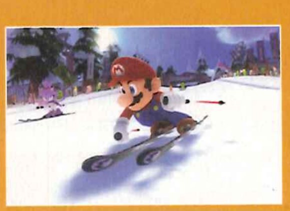
Primera aparición: SUPER MARIO GALAXY 2

Pobre Luigi... Con lo asustadizo que es y su hermano tiene la genial idea de ir a rescatarle **transformado en un Boo**. Por suerte Mario es Mario, y aunque con esta habilidad tiene un aspecto terrorífico y es capaz de **levitar y atravesar paredes**, sigue conservando su carácter bonachón. Y el bigote, por supuesto.




TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES

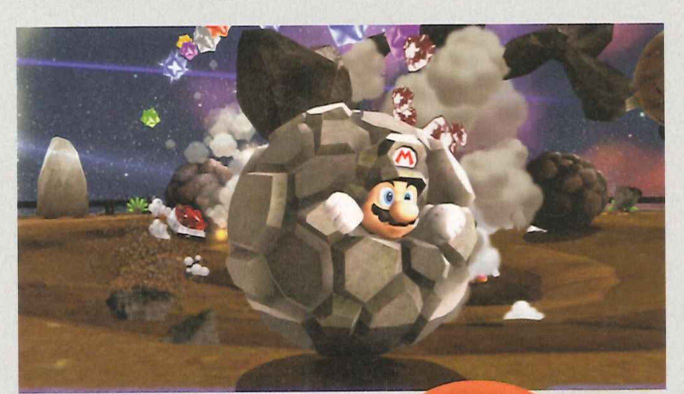
pág 62 10 juegos de Batman
Nos gusta el hombre murciélago, amigos, y más sabiendo lo que prepara para Wii U, Arkham Origins...


pág 63 10 cosas de Mario deportivo
Curiosidades y anécdotas de los juegos más dinámicos de Mario.



Champiñón Roca

Primera aparición:
SUPER MARIO GALAXY 2

Mario es un tipo duro, y con el Champiñón Roca, además literalmente. Su traje se vuelve más duro que la piedra y si agitamos el wiimote el fontanero se encierra dentro de una **enorme roca capaz de aplastar todo** lo que se le ponga por delante. Con este *power-up,* Mario también se convierte en cocinero. ¿Su especialidad? Puré de Goomba.



Gorra de Metal

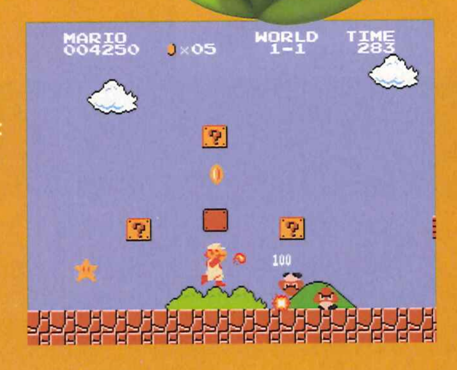
Primera aparición: SUPER MARIO 64

¡El *'marionator'* ha llegado! Esta versión metálica de nuestro bigotudo favorito es **virtualmente invencible y extremadamente poderosa**. Además, y gracias al peso que proporciona el metal, Mario puede hundirse hasta el fondo marino y explorar las profundidades tranquilamente. Esperemos que no haya ningún imán cerca...

Flor de Fuego

Primera aparición:
MARIO BROS.

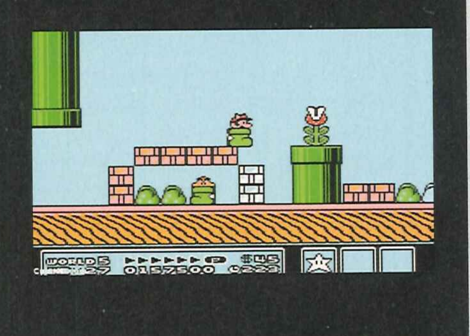
En cuanto Mario consigue la Flor de Fuego, comienza a oler a chamusquina: ¡puede lanzar bolas de fuego! Existe también otra variedad llamada Flor de Hielo. Por si la cosa se pone demasiado caliente.



Megachampiñón

Primera aparición:
NEW SUPER MARIO BROS.

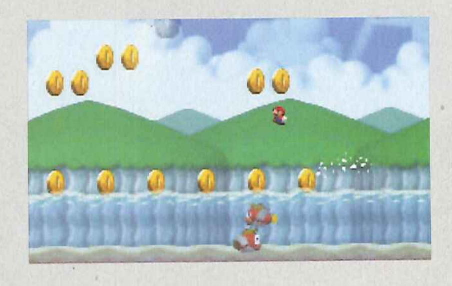
Esta seta gigante convertía a Mario en Mega Mario, un tipo enorme, capaz de arrasar todo lo que se pusiera por delante. Las ventajas son obvias, ¿no? Además, en Mario Kart Wii nos permitía pegar un acelerón que dejaba a los rivales sentados. Eso sí, muy difícil de encontrar.



Minichampiñón

Primera aparición:
MARIO PARTY 4

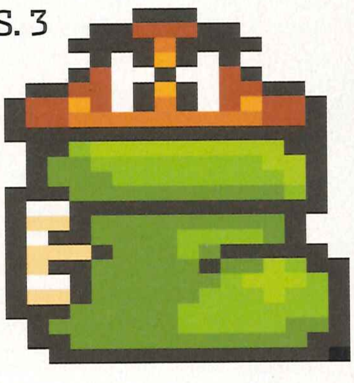
Aunque el Champiñón Pequeño apareció por primera vez en este spin-off, debutó como ítem de Mario en New SMB donde, claro, nos hacía minúsculos y nos permitía acceder a pequeñas tuberías. Además, al ser tan ligeros era muy fácil correr bajo el agua y dar grandes saltos.



Bota Goomba

Primera aparición:
SUPER MARIO BROS. 3

Con la Bota Goomba, uno de lo ítems más originales de toda la saga, el fontanero se convierte en un **zapato andante** capaz de dañar incluso a los enemigos con pinchos. Para haceros con él, tenéis que atizar desde abajo a los Goomba que la calzan.



RETRO REVIEW

Celebramos nuestros **250 números** recordando el primer **juego de portada** ¡Y por él apenas ha pasado el tiempo!



- Velocidad
- Nintendo
- Super Nintendo
- 1992
- 7.490 Pesetas
- 1-2 jugadores
- Consola Virtual Wii

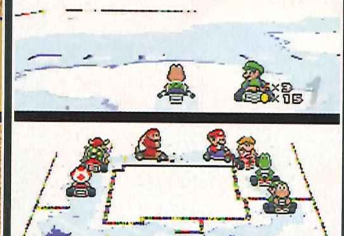
EN SU DÍA DIJIMOS...
"Necesitaríamos tres revistas y media para desmenuzar todas sus posibilidades. Posee una variedad increíble de circuitos, de trazados, de terrenos, de trampas, de obstáculos, de sensaciones... Una auténtica obra de arte en la que por encima de todo prima la diversión. Así se hace, Mario".

NOTA: GENIAL



A veces, un juego lo tiene todo: sensación de velocidad, power ups maravillosos, un gran diseño de circuitos... y modo para dos jugadores.






Ambientados en escenarios de Super Mario World, en cada copa hay circuitos con elementos y músicas de la saga Super Mario.

Super Mario Kart

Al volante de un kart, Mario también creó un nuevo género.

Cuando Nintendo publicó en 1992 Super Mario Kart para SNES nadie podía imaginar la profunda huella que este cartucho dejaría en la memoria del sector. Con él nacieron una nueva forma de entender las carreras y una de las franquicias más rentables de la historia que, además, ha mantenido su esencia básica entrega tras entrega: la búsqueda de diversión pura y dura.

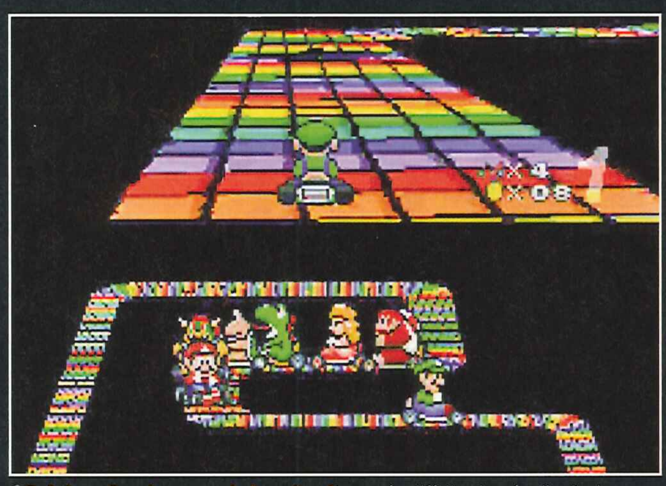
Cambio generacional

Los primeros años 90 vivieron la transición de los pioneros 8 bits a los gloriosos 16 bits, que reinarían hasta bien avanzada la década. Con Super Mario Kart, Nintendo apostó por crear un juego de carreras diseñado desde el principio para dos jugadores. El apartado técnico se beneficiaba del Modo 7 (el sistema de tratamiento gráfico con el que Nintendo ya había dado vida a otro brillante juego de carreras, F-Zero) para mover con total fluidez el sprite plano de cada circuito. Los ocho pilotos eran personajes del mundo de Mario, representados por sprites que rozaban el diseño caricaturesco (cabezas grandes en karts pequeñitos). Y durante las carreras tienen a su disposición ocho power-ups de una sencillez y brillantez insuperables: el champiñón, los caparazones o el rayo son el ejemplo perfectos de power-ups capaces de marcar el desarrollo de las carreras y multiplicar la diversión de las partidas. Además, las tres copas disponibles daban mucho juego. Y la guinda fue el modo para dos jugadores, que permitía disfrutar a dobles de los torneos y de un modo de batalla frenético.

El mejor juego de Karts

A pesar de tener 21 años, hay consenso en que Super Mario Kart es una pieza maestra, hijo de un efervescente





Rainbow Road es uno de los circuitos más difíciles jamás diseñados nunca para un videojuego. Solo está al alcance de los expertos.



En las partidas para un jugador, la parte superior de la pantalla mostraba la acción, y la inferior un mapa del circuito.

Diversión a "two players"

Tan recordado como sus circuitos principales, el modo de batalla para dos jugadores supuso toda una declaración de intenciones: jugar en compañía y divertirte con estrafalarias situaciones. El reto en cada pista es reventar los tres globos del oponente, pero no es nada fácil: primero debes localizar al adversario, luego golpearle correctamente, etc... Este modo de juego deparó largas horas de diversión a miles de jugones, y aún hoy brilla con luz propia. No dejes de probarlo.



Mario se puso al volante para competir contra seis amigos... y un enemigo: Bowser.

NINGÚN JUEGO HA TENIDO JAMÁS, NI TENDRÁ, MEJORES 'POWER UPS'

momento de creatividad dentro de la Gran N, cuyo legado se extiende a lo largo de varias generaciones de consolas. Si hubiese que definir qué juego ejemplifica mejor la filosofía de Nintendo, sin duda SMK estaría entre los primeros para hablar del juego en compañía, del entretenimiento compartido y de los brillantes momentos de diversión de lujo que siempre trata de ofrecer la casa nipona. Si nunca lo has jugado, no dejes de descárgalo para tu Consola Virtual de Wii... y esperamos que pronto esté disponible en la de Wii U.

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

El juego de carreras de karts definitivo. Divertido y adictivo, con un nivel de dificultad exquisito.

Que no logres desbloquear todos los circuitos para competir luego en el modo de 150 cc.

Nuestra opinión

En primera posición

Personajes carismáticos, toneladas de diversión y dificultad ajustadísima para sus últimos retos. Y gracias al Modo 7, la sensación de velocidad sigue siendo buena.

Nota 90

5 Datos



Se han publicado ya siete Mario Kart, todos en diferentes consolas. Y en primavera de 2013 llegará Mario Kart 8 a Wii U.



La primera entrega portátil de la serie fue Mario Kart Super Circuit para GBA. Tiene como extra oculto los circuitos de Super Mario Kart. ¡Para 4 jugadores con el cable Game Link!



Sega lanzó para su portátil Game Gear su propio 'homenaje', en este caso con Sonic y sus amigos como protagonistas. Sonic Drift (1994). Tuvo una secuela para la misma consola.



El clon más descarado de Super Mario Kart vino de la mano de Konami y su Konami Krazy Racers, muy "inspirado" en concepto y diseño, pero eso sí, muy divertido.



Otras entregas pioneras: Mario Kart DS fue el primero con online, y Mario Kart Wii permitía jugar con control de movimiento e incluía el volante Wii Wheel para agarrar mejor el mando.

10 juegos de Batman

El protector de Gotham City ha vigilado a Nintendo desde la época de NES. Seguimos su rastro.

EL DATO
Como miembro de la Liga de la Justicia, Batman también es personaje jugable en JL Task Force (SNES), JL Injustice for All (GBA), JL Chronicles (GBA) y JL Heroes (DS). Ninguno fue un hito histórico relevante, precisamente...

1

Batman

(Sunsoft, NES, 1990) La peli de Tim Burton desató la 'batmanía' e inspiró esta aventura de plataformas con la que Batman debutó en Nintendo.

2

Return of the Joker

(Sunsoft, NES y Game Boy, 1991) El peor enemigo de Batman es casi tan famoso como él. Dio nombre a un segundo juego de saltos.

3



Batman Returns

(Konami, SNES, 1993) Batman cambió saltos por mamporros en un brillante *beat'em up* de Konami inspirado en su segunda película.

4



Justice League Task Force

(Sunsoft, SNES, 1995) Su debut junto a sus compis de la JLA fue en un 1 Vs. 1. Usaba técnicas de artes marciales y lanzaba batarangs.

5

Batman Begins

(EA, GameCube, 2005) Otra adaptación, en este caso de la primera peli de Nolan. Apostaba por una mezcla curiosa de acción y sigilo.

6



LEGO Batman

(Warner, Wii, 2008) Tras Star Wars e Indiana Jones, el universo de Batman y todos sus personajes se convirtieron en piezas de LEGO.

7



El Intrépido Batman

(Warner, Wii y DS, 2010) Inspirado en la serie de animación y creado por Wayforward, este *beat'em up* 2D tenía mucha clase.

8



LEGO Batman 2

(Warner, Wii, 2012) Fue el primer LEGO con desarrollo *sandbox* y el primero en el que los personajes hablaban. Y con todos los héroes DC.

9



Batman Arkham City

(Warner, Wii U, 2012) La mejor versión de unas de las grandes aventuras de la década. El mando de Wii U se convierte en "batgadget".

10



Injustice

(Warner, Wii U, 2013) El murciélago vuelve a la lucha 1 Vs. 1 en un juego de los creadores de Mortal Kombat. Usa el batmóvil en su "finisher".

10 curiosidades sobre Mario 'deportivo'

1 El primer Mario deportivo: En 1984, cuando ni siquiera había "nacido" Super Mario Bros. y el bigotudo era conocido sólo por juegos como Donkey Kong y el arcade Mario Bros., protagonizó Golf para NES. Era el único personaje jugable, aunque su vestimenta era distinta de la habitual. El juego llegó a las consolas europeas en 1986.

2 Mario's Tennis fue el único Mario deportivo en Virtual Boy y el primer Mario de tenis, aunque nuestro fontanero ya tuvo un cameo como árbitro en Tennis para NES.

3 Mario Kart es la saga deportiva de Mario más exitosa, con cerca de 100 millones de unidades acumuladas, una cifra al alcance de muy pocas franquicias. Mario Kart DS fue el primer Mario con online.

4 Camelot Software Planning, creadores de la saga rolera Golden Sun, se han encargado de los títulos de Mario Golf desde 1999 y de los de Mario Tennis desde 2000.

5 Square Enix, otra compañía célebre por sus juegos de rol, también ha hecho sus pinitos en el deporte nintendero: desarrollaron Mario Slam Basketball para Nintendo DS y Mario Sports Mix para Wii.

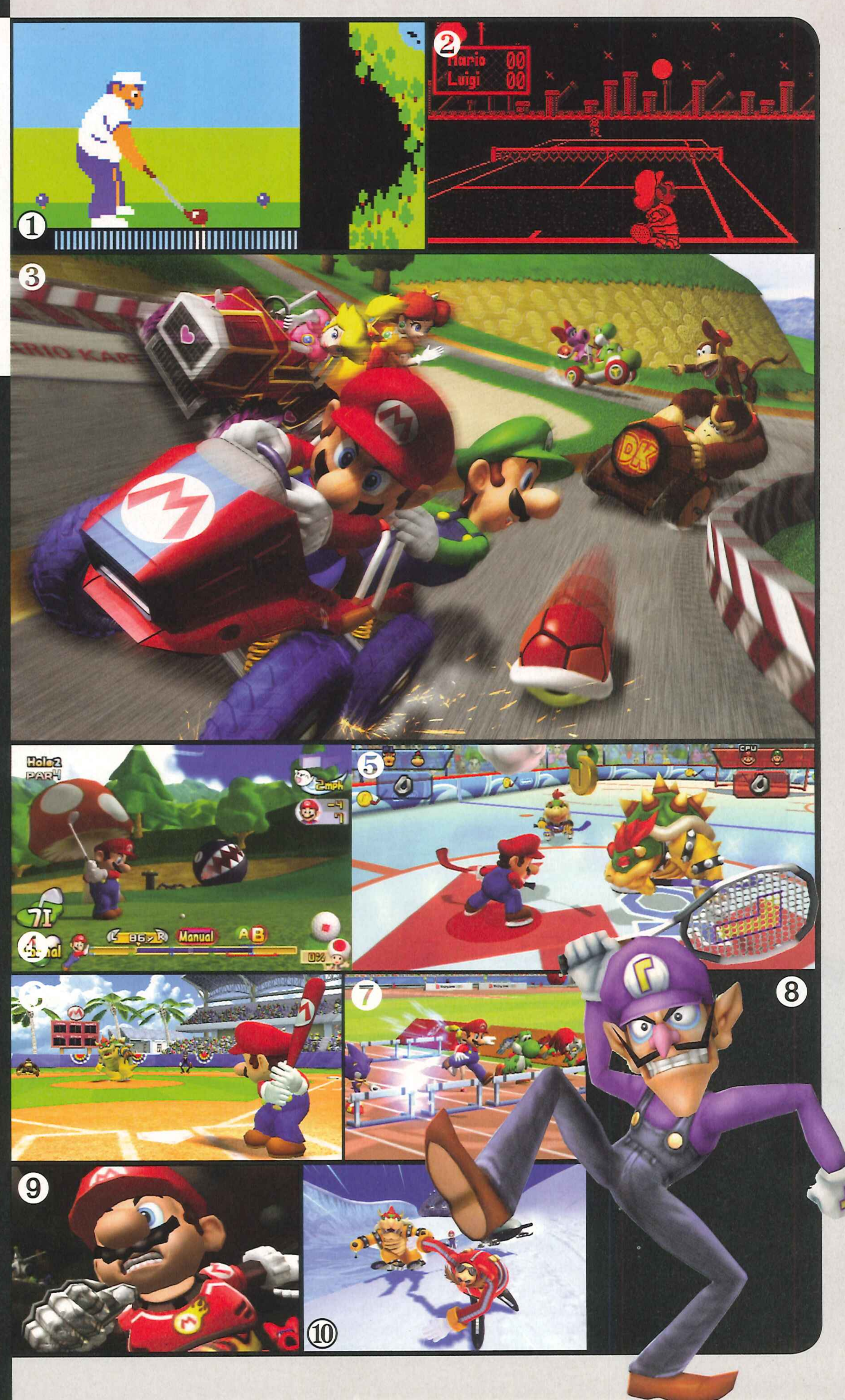
6 Béisbol: Ha habido entregas en GameCube y Wii, pero a Europa sólo nos llegó la de GameCube. Y es que este deporte no tiene tanto tirón por aquí como en Japón o USA.

7 Mario y Sonic compitieron juntos por primera vez en Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos en varias ediciones. También han coincidido en Super Smash Bros. Brawl.

8 Waluigi fue una creación de Fumihide Aoki, miembro de Camelot Software Planning, y debutó en Mario Tennis (N64). Desde entonces ha aparecido en numerosos Mario deportivos y en la saga Mario Party, aunque aún no se le ha visto en ningún juego de plataformas o aventura de Mario o Wario.

9 Next Level Games, que han triunfado este año con Luigi's Mansion 2, desarrollaron las dos entregas de Mario Strikers.

10 El futuro: Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos de Sochi 2014 (Wii U, finales de 2013), Mario Kart 8 (Wii U, 2014) y Mario Golf: World Tour (3DS, 2014).



➲**Controlar a 101 superhéro**[es] es la original y estrambótica propuesta de este título. Lo disfrutaréis más en multijugador.



➲ ACCIÓN
➲ PLATINUM
➲ 23 AGOSTO

The Wonderful 101

Los superhéroes unidos jamás serán supervencidos.



Gamepad

Lo usaremos para **activar las distintas formaciones** de los superhéroes y también podremos aprovecharlo para jugar en **Off-TV**. Lo vamos a utilizar, desde luego.

Si una pandilla de aliens y robots gigantescos se puisera a destruir la ciudad, ¿qué harías? ¿Llamar a la policía? ¿Llamar a un superhéroe? ¡No! Mejor llama a un grupo de 101 superhombres y déjales claro, a golpes, quién manda aquí. En The Wonderful 101 tú serás uno de ellos, **Wonder Red**, pero irás reclutando ciudadanos que se convertirán en superhéroes.

'Arrejuntando' héroes

El uso del gamepad será clave en el desarrollo de la aventura. Haciendo un círculo en la pantalla conseguirás que los humanos que queden dentro se unan al grupo. Ahora que ya tienes reclutas, lo siguiente será el arma: en el juego tendrás que adoptar distintas formaciones especiales. Así, seremos una **espada gigante, una pistola, un super puño**, un ala delta o un látigo, por ejemplo. ¿Cómo "convertirse"? Dibujando en la pantalla del gamepad distintas figuras: una línea para la espada, una "ele" para la pistola, etc... También podremos esquivar los ataques enemigos o transformarnos en una gelatina gigante que nos protegerá de los golpes. Pero no todo será liarse a mamporros, también podremos convertirnos en un puente, usar el puño para activar distintos mecanismos... y de esta manera avanzar por los escenarios.

El **desarrollo será frenético**, con combates constantes, efectos llenando la pantalla y decenas de superhéroes siguiéndonos cual obedientes Pikmin. Tal es el lío que al principio no sabremos muy bien qué sucede en pantalla. Eso sí, pasados unos minutos, y una vez acostumbrados a la epilepsia visual, resultará una **delicia jugable**. Y es que el juego se centrará sobre todo en la diversión más puramente arcade.

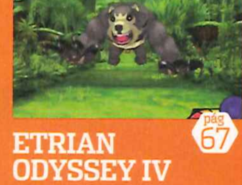
Además, por lo que hemos visto, tendrá bastante profundidad, gracias a la **Wonderful Mart**, una tienda en la que comprar nuevas formaciones para nuestro grupo y mejorar las habilidades. Para cerrar, apunta que tendrá **modo multijugador para 5** usuarios, donde podréis acabar con oleadas de enemigos mezclando cooperación y competición. ¿A qué te está apeteciendo echar unas partiditas ya mismo?

Primera impresión

- **El control y el estilo gráfico.**
- **Cuesta de entrada, pero luego...**



SPLINTER CELL BLACKLIST pág 66



ETRIAN ODYSSEY IV pág 67

LA NUEVA LOCURA DE HIDEKI KAMIYA Y PLATINUM GAMES NOS INVITARÁ A REPARTIR TORTAZOS CON 101 SUPERHÉROES



Wonder Red será el prota, aunque también habrá verde, azul, rosa y amarillo. ¿Se desvelarán más?



Los habitantes de este colorido mundo vivirán su momento de gloria al unirse a nuestro grupo de héroes.

LA ACCIÓN DIRECTA te golpea en toda la cara en los primeros minutos de juego y, aunque resulta caótico de inicio, su acertado control y la combinación de las distintas habilidades lo transformarán en tremendamente adictivo. Su mecánica arcade recuerda mucho a los grandes juegos de 16 bit, aunque esperamos que haya más formaciones y opciones de juego para encumbrarlo entre los mejores.



➲ **Blacklist** buscará el equilibrio entre infiltración y acción, y se adaptará al estilo de cada jugador.



➲ AVENTURA
➲ UBISOFT
➲ 23 AGOSTO

Splinter Cell Blacklist

Tu gamepad, el mejor gadget que podría desear un espía.



Gamepad

No sólo será perfecto para **controlar el inventario** con fluidez y comodidad, sino que además podréis ver a través de su pantalla las cámaras espía que coloquéis y también marcar objetivos con el dedo.

El agente Sam Fisher debutará en Wii U junto al nuevo estudio de Ubisoft en Toronto. Este equipo, formado en buena parte por miembros que ya han trabajado en la saga y liderado por Jade Raymond (co-creadora de Assassin's Creed), tratará de encontrar el mejor **equilibrio entre infiltración y acción** con un juego que se adaptará al estilo de cada jugador. Podréis burlar a los enemigos y pasar desapercibidos con un formato novedoso pero respetuoso con la filosofía de la saga, y el director del juego ha confirmado que incluso será posible **pasárselo entero sin ser vistos**. Y al mismo tiempo, los jugadores más amantes de la acción podréis optar por un estilo más directo.

Grupo antiterrorista

El juego continuará con las andanzas del agente Sam Fisher, que esta vez se pondrá al frente de un nuevo equipo llamado **Fourth Echelon**, que sólo responde ante la presidente de Estados Unidos y tendrá que dar caza a un peligroso grupo terrorista. Caminar bajo las sombras volverá a ser muy importante en las partes de infiltración, y podréis apagar y destruir las luces para facilitar el trabajo. Contaréis con **nuevos y espectaculares gadgets**, y habrá muchos caminos alternativos que reforzarán la sensación de que **cada partida es distinta**. Además, su potente cooperativo nos ofrecerá cuatro tipos de misiones diferentes en **14 mapas distintos**, y su multijugador competitivo de espías contra mercenarios tampoco se quedará atrás. Por último, las funciones jugables exclusivas de Wii U redondearán este título.

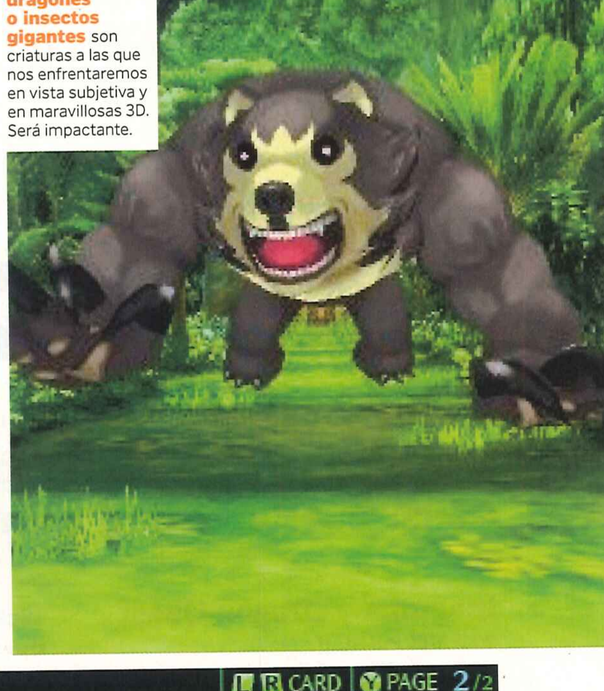
Primera impresión

- **Equilibrio de acción e infiltración.**
- **¿Tendrá una buena duración?**









Osos, dragones o insectos gigantes son criaturas a las que nos enfrentaremos en vista subjetiva y en maravillosas 3D. Será impactante.

Cada personaje será de una clase. Si no haces un equipo equilibrado, lo tendrás muy mal.



Las mazmorras tendrán casillas. Es decir, avanzaremos por ellas de una en una, al estilo del rol más clásico.





- RPG
- ATLUS
- VERANO

Etrian Odyssey IV Legends of The Titan

Mazmorras para jugadores con carné de héroe.



Dibuja tu mapa

Un clásico de este tipo de juegos era dibujarnos un mapa en papel. En Etrian Odyssey IV lo haremos con el stylus y la pantalla táctil, disfrutando del antiguo placer de "currarnos" la exploración.

El rol más clásico resucitará en 3DS este verano con un título interesantísimo que recuperará las raíces del género. Y nunca mejor dicho, porque precisamente el argumento del juego nos instará a descubrir el secreto del mitológico **Yggdrasil, el árbol de la vida**. Así que ve reclutando a los mejores aventureros, porque el viaje estará lleno de peligros... y recompensas.

El equipo perfecto

El corazón de Etrian Odyssey 4 será la **exploración de mazmorras** repletas de tesoros y todo tipo de monstruos. Avanzaremos por ellas en vista subjetiva, desde la que también libraremos los **combates por turnos**. Y habrá que crear un **equipo equilibrado** entre los diferentes personajes que reclutemos, porque cada uno tendrá una clase: guerreros, arqueros, magos, sanadores... Equiparlos con las mejores armas e items también será importante, dándonos la posibilidad de crear equipos muy personalizados entre muchas posibilidades, algo que nos encantará a los roleros. Y también nos molará que los mapas no se dibujen según avancemos: usando el stylus tendremos que dibujarlos en la táctil... si no queremos perdernos, porque algunas mazmorras serán auténticos laberintos. Y es que Etrian Odyssey IV se enorgullecerá de no ser un paseo: este rol habrá que currárselo... u optar por el modo de dificultad Casual incluido. Pero vamos a ver, ¿somos jugones o qué somos?

Primera impresión

- **Rol profundo y desafiante.**
- **Los gráficos serán lo de menos...**



El buzón

¡Bienvenido! Has llegado a la sección donde tú preguntas y nosotros respondemos. Y además, si tienes suerte, te llevas un juego por la cara.

¡Escribe, participa!

Entre todas las cartas y fotos que recibamos sortearemos **1 eShop Card de 15 Euros**. Pon **Planeta Nintendo** en el asunto y escribe a:

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Inazuma y Dragon Quest

● MIGUEL POLUIAN

Hola, me llamo Miguel y me encanta pero que mucho vuestra revista, tengo pasión por los videojuegos, y hay 4 sagas que me gustan con locura: Inazuma Eleven, Dragon Quest, Animal Crossing y, por último, Pokémon. Me pregunto si sabréis si llegará Inazuma Eleven 3 a DS también, no es por nada, que yo tengo la 3DS XL, pero como en Japón salió para DS...

Qué buen gusto tienes, ¡nos encantan esas sagas! Sobre Inazuma, en Europa sólo llegará en su versión para 3DS, que incluirá mejoras como el efecto 3D. Ten en cuenta que en Japón salió hace 3 años, cuando la DS era la consola más de moda, pero para su lanzamiento este año en nuestras tierras tiene más sentido lanzarlo en 3DS. En el próximo número, Inazuma Eleven 3 será nuestra gran estrella y tendremos un reportaje con todos los detalles de su lanzamiento. Porque ya hemos jugado las primeras partida... ¡a qué os da envidia!

¿Sabéis cuándo llegará Dragon Quest X para Wii? Es que lo vi en otro número de la revista y me lo quiero comprar.

Parece improbable que la versión de Wii llegue a Europa, aunque mantenemos las esperanzas de ver por aquí la edición de Wii U, que salió en Japón hace unos meses.

Otra cosa, ¿me podéis dar un consejo para derrotar a Luzbel en segunda forma en Dragon Quest IX? Tengo un juglar, un guerrero y un artes marciales, los tres al nivel 46, y una maga al 43, pero aun así no le puedo derrotar. Por favor, si lo sabéis contestadme.

Después de haber llegado al combate final de este gran juego, al que elegimos número 1 de nuestra lista de los 20 mejores títulos de la historia de DS, suponemos que estarás deseoso de completarlo. Te echamos una manita: Luzbel es especialmente vulnerable a los ataques de luz, de fuego y eléctricos. A ver si ahora te sacas la espina del combate...



Dragon Quest X, que está centrado en el juego online, apareció el año pasado en Japón para Wii, y este año para Wii U. Su localización en occidente aún no está confirmada.



Yu-Gi-Oh! ha conocido el éxito en muchas consolas de Nintendo, pero aún no hay nada anunciado para el futuro. Quizás próximamente.

¿Futuro de Yu-Gi-Oh!?

● JUAN

Hola, me gustaría saber si la saga Fallout saldrá en Wii U. Y también si hay previsto algún juego de Yu-Gi-Oh! para 3DS o Wii U. Gracias por adelantado.

De momento no hay ninguna noticia sobre un nuevo Fallout, y parece que la cosa va para largo, aunque sinceramente nos sorprendería ver esta saga en Wii U. Sobre Yu-Gi-Oh!, mucho nos tememos que de momento nada de nada, aunque para 3DS sí apareció en Japón hace unos meses Cardfight!! Vanguard: Ride to Victory!!, de mecánica similar y basado en la serie en la que participa el dibujante de Yu-Gi-Oh! R. Quién sabe si lo veremos por aquí... cruzaremos los dedos.

Dudas en 3D

● ANTONIO RAMÍREZ

Hola R.O.N. Escribo desde Almería y tengo unas dudas:

¿Habrá un nuevo Mario Kart para Nintendo 3DS?

Hasta la fecha sólo ha habido un Mario Kart por consola, y todo indica que esa tradición seguirá vigente. Así que tendrás que seguir con Mario Kart 7, que no es poca cosa... y esperar al impresionante Mario Kart 8 de Wii U.

LOS MEJORES CONSEJOS DE ESTE MES...



pág 72

Los nuevos juegos de la plaza Mii

Si has actualizado tu 3DS, habrás visto nuevos juegos. Te los presentamos.



pág 74

Comunidad Animal Crossing

Nuestras casas, colecciones, eventos, códigos QR, iun festival ACNL!





¿Cuántos monstruos nuevos habrá en Monster Hunter 4?
Capcom ha mostrado en los últimos meses imponentes criaturas nuevas como grandes tiburones, ranas y nuevos tipos de dragones, entre otros. Aún no tenemos una cifra concreta de los nuevos monstruos, pero sin duda serán muchos. El juego sale en Japón en septiembre, así que pronto sabremos todos los detalles. Se espera que llegue a Europa en algún momento por confirmar de 2014.

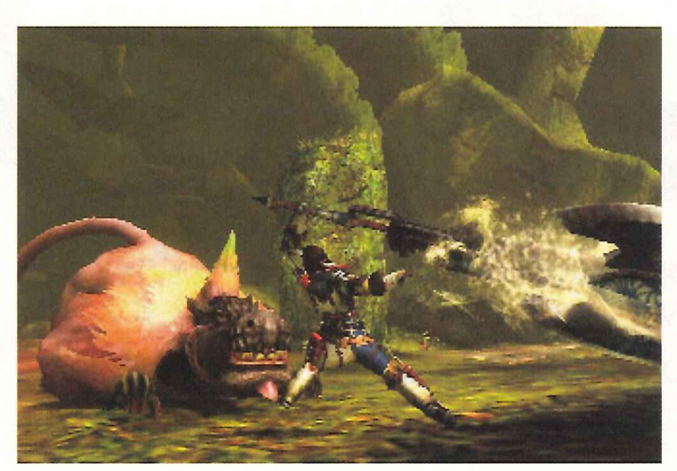
El contenido adicional de Fire Emblem, ¿cuánto dinero cuesta?
Algunos de los contenidos descargables son gratuitos, mientras que otros son de pago. Puedes adquirir totalmente gratis por SpotPass objetos, enemigos rivales y, lo más importante, cinco misiones extra en las que reclutar a cinco nuevos personajes que ya conociste en la historia, entre ellos Emmeryn y Walhart. En cuanto al contenido de pago, hay una serie de packs que incluyen tres misiones cada uno, en las que hay personajes de toda la saga Fire Emblem y otras sorpresas. Cada pack cuesta 5,99 Euros, y las misiones sueltas 2,49 Euros.

En busca de Marios y Zeldas para 3DS

● IVÁN RUBIO

Hola R.O.N., he visto ya el tráiler de Super Mario 3D World a través de Nintendo eShop con mi Nintendo 3DS, y sé que es para Wii U, y me gustaría saber si va salir algún juego de la saga para 3DS.
De momento no hay anunciado ningún nuevo Mario de plataformas para 3DS, aunque es posible que veamos alguno en el futuro. Si tienes hambre de Mario, te recomendamos el nuevo Mario & Luigi: Dream Team Bros., el cual analizamos en este número y nos ha gustado mucho.

También me gustaría saber cuándo saldrá The Legend of Zelda: A Link To The Past 2.
Este juego, que finalmente se llamará The Legend of Zelda: A Link Between Worlds, llegará a finales de año. Lo más probable es que sea a lo largo de noviembre.



Monster Hunter 4 llegará a Japón el 14 de septiembre, un sábado. Sale en fin de semana porque saben que su éxito paralizará el país ese día.

Fan de Kingdom Hearts

● DANIEL ECHEVARRÍA

¡Hola! Es la primera vez que os escribo y tengo varias preguntas que espero que me contestéis. ¿Hay alguna posibilidad de que salga Kingdom Hearts Chain of Memories de GBA en la eShop? ¡Sería estupendo!
Estamos de acuerdo en ello, desde luego sería estupendo, y esperamos que llegue algún día. De momento no se han anunciado planes para lanzar juegos de Game Boy Advance en la eShop de 3DS (a excepción de los 10 que estuvieron reservados al programa de Embajadores), pero nosotros creemos que es cuestión de tiempo que los juegazos de GBA comiencen a fluir en el servicio de descarga digital.

¿Saldrá algún Kingdom Hearts más para 3DS?
Tampoco hay nada anunciado sobre esto, aunque hay que tener en cuenta que Dream Drop Distance salió hace sólo un año.

¿Para cuándo están previstos One Piece Romance Dawn y One Piece Unlimited World RED?
Tenemos buenas noticias. Namco Bandai acaba de anunciar en la Japan Expo de París la fecha de lanzamiento de One Piece Romance Dawn: será el próximo mes de noviembre. El segundo juego aun no tiene fecha.

¿Y Attack of the Friday Monsters?
Debería llegar pronto a la eShop de 3DS, pero no hay más datos.

HAZTE UNA PORTADA

¿Eres un artista? Demuéstranoslo haciendo tu propia portada de Revista Oficial Nintendo. Envíala a nuestro mail y ¡PREMIO!

¡Y nuestra favorita este mes se lleva Naruto Powerful Shippuden!





Juan Miguel Botía (11 años, Murcia)



Guillermo Delgado (16 años)



Eduardo González (Madrid)

Oak al rescate



Entre el evento de Deoxys para Blanco y Negro 2, y el truco de Meloetta en Mundo Misterioso, este mes no estoy dispuesto a dar más. Bueno, sí, todas estas respuestas.



Ponerse en contacto con nosotros es muy fácil. Solo tenéis que dirigir vuestra consulta al correo electrónico revistaoficialnintendo@axelspringer.es



Pokétransfer

● Teté Brage

En el juego Pokémon Perla conseguí un montón de Pokémon fuertes y cuando intento pasarlos al Negro 2 desde la sala de unión no se conectan entre sí las dos consolas. ¿Qué tengo que hacer?

Se pueden transferir Pokémon de los juegos de la cuarta generación (Diamante y Perla, Platino, Oro HeartGold y Plata SoulSilver) a los juegos de la quinta (Negro y Blanco, y Negro 2 y Blanco 2), pero no se realiza a través de la sala unión, sino mediante el Pokétransfer. Tienes que ir al Laboratorio Transfer, situado en la Ruta 15. Es necesario que tengas la Pokédex Nacional y que hayas vencido al Alto Mando para poder acceder a él.

Genesect

● Carlos Resa Carmona

¿Me podrías decir si habrá algún evento de Genesect para las ediciones Pokémon Negro y Blanco?

Del 12 de octubre al 12 de noviembre de 2012 repartieron un Genesect vía Wi-Fi. Oficialmente no sabemos si volverá a haber otro evento semejante, aunque es muy probable que con motivo de la nueva película de Pokémon vuelvan a repartirlo en su forma variocolor.

Una de Pokéwalker

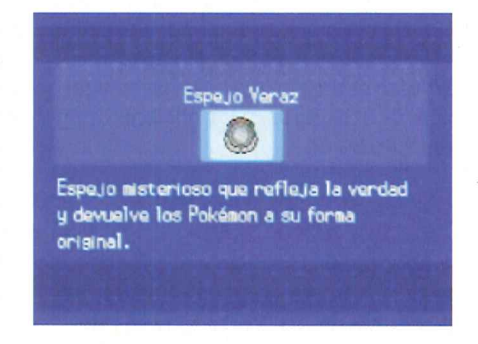
● Israel Lopez Alonso

¿Qué ocurre cuando consigues todas las insignias en Pokémon Blanco 2?

Realmente nada, simplemente te interesa conseguirlas si te gusta presumir entre tus amigos de ser el mejor entrenador. Hacerse con todas supone un gran reto, pero también una gran satisfacción personal.

¿Se pueden transformar las formas Tótem de Landorus, Thundurus y Tornadus a sus formas Avatar?

Si llevas a Landorus forma Tótem al Santuario de la Abundancia, recibirás el Espejo veraz, que te permite alternar las formas de estos Pokémon en cualquier momento.



¿Alguna novedad de Pokémon X/Y? ¿Vendrán con Pokéwalker?

El Pokéwalker fue algo exclusivo de Pokémon HeartGold y SoulSilver. Además, Nintendo 3DS cuenta con un podómetro que te permite conseguir monedas de juego que quizá podamos canjear por alguna cosa en X e Y.

¿Cuándo saldrán las películas de Keldeo y Kyurem, y la de Genesect y Mewtwo?

La de Keldeo y Kyurem ya está doblada al español y se emitirá en televisión este mismo verano. La de Genesect y Mewtwo aún no se ha estrenado ni en Japón, por lo que tendremos que esperar bastante tiempo para verla por aquí.

Equipo de tipo Dragón

● Nando Alvarez

Quiero empezar otro equipo de tipo Dragón en Negro 2. Tengo Dragonite, Rayquaza, Flygon y Garchomp. ¿Qué más me recomienda?

Añade a Hydreigon y a Haxorus. Aunque

Evento de Deoxys

Ahora tienes la oportunidad de volver a hacerte con Deoxys a través de internet gracias a la opción **Regalo Misterioso de tus ediciones Blanco 2 y Negro 2.** Selecciona la opción 'recibir por CWF de Nintendo' antes del 22 de julio y conseguirás un exclusivo Deoxys al nivel 100 con los movimientos **Maquinación, Pulso Umbrío, Recuperación y Psicoataque.**

Para participar en el evento de Deoxys necesitas hacer los siguientes pasos:

- Desde el menú principal del juego, antes de cargar tu partida, elige la opción de Regalo Misterioso.
- A continuación, elige la opción de 'Recibir regalo' e indica que lo quieres 'Recibir por CWF de Nintendo'.
- En unos segundos se descargará tu Deoxys y podrás recogerlo en cualquier Centro Pokémon.
- La descarga puedes realizarla desde Nintendo DS, DSi, DSi XL, Nintendo 3DS y Nintendo 3DS XL.



si quieres meter en tu equipo algún legendario más, siempre puedes optar por Kyurem, Reshiram o Zekrom.

Capturar a Cobalion

Pau Lahuerta Pérez

En Pokémon Negro 2 intenté capturar a Cobalion y las Pokeballs se me acabaron. Tuve que huir. Quisiera saber si puedo capturarlo en algún sitio diferente.

Pues... si quieres obtenerlo tendrás que pedirle a un amigo que lo intercambie contigo. Para la próxima vez, asegúrate de llevar muchas, muchas Pokéball y lo más importante: guarda antes de enfrentarte a él.

Truco misterioso

Reclutando a Meloetta

Después de completar Pokémon Mundo Misterioso: Portales al infinito, Meloetta aparecerá en nuestro Paraíso Pokémon y nos pedirá que la ayudemos a construir un **Paraíso Musical**. Para construirlo necesitaremos reunir todos los materiales que solicite, y cuando los hayamos encontrado entonces podremos escuchar todas las canciones del juego y Meloetta se unirá a nuestro equipo.



Valorando equipos



Andrea Cerveron

Hola Profesor Oak, este es mi equipo de Pokemon Blanco 2: Cubchoo nv 71, Pansage nv 72, Tepig nv 72, Frillish nv 72, Archen nv 73 y Luxio nv 72. ¿Hay mucha diferencia entre ellos y sus evoluciones mayores? ¿Es un buen equipo?

Al evolucionar los Pokémon se hacen más fuertes, por ello, sí, deberías dejar que evolucionasen si quieres un equipo más competitivo. A falta de conocer los ataques que saben tus Pokémon, te puedo decir que tu equipo es equilibrado, y que cubres bien las debilidades y puntos fuertes de tus Pokémon.

Comprar en Ciudad Negra

David García

¿Habrá algún evento para Jirachi?

El último evento que se hizo repartiendo un Jirachi fue en 2010, y de momento no tiene pinta de que se vaya a hacer otro. Pero todo puede pasar...

¿Qué objetos se pueden comprar en Ciudad Negra una vez al día?

De lunes a viernes tienes Piedratrueno, Piedra Fuego, Piedra Noche y Piedra Alba, mientras que los sábados y domingos tienes Protector, Rev. Metálico, Mejora y Discoextraño. Si no te salen todos los objetos es porque no has superado las 10 zonas del Rascacielos Negro.

Por último, puso en el anterior número una tabla en la que ponía las frases de los visitantes de la Galería Unión, pero lo que no venía era que podía llegar un líder de gimnasio y dar 1000 puntos de popularidad por enviarle donde te pregunte. ¿Cada cuánto pasa eso?

Sólo aparecen cuanto tu Galería Unión tiene un nivel bastante alto, y es poco probable que lo hagan. No dejes pasar la oportunidad cuando veas a uno.

Más Mundo Misterioso

Joan González Peña

Después de cargarte el Gigacristal y de que tu personaje vuelva al Mundo Pokémon, ¿hay más historia en Pokémon Mundo Misterioso: Portales al Infinito o ya sólo me quedan las misiones y el paraíso?

Después de destruir el Gigacristal y de hacer la parte de trama de Hydreigon, lo siguiente que deberías hacer es ir a reclutar a los Pokémon Legendarios Lugia, Ho-oh, Reshiram, Zekrom y a Kyurem en sus tres formas. Además, por supuesto, de completar todas las misiones y mejorar tu paraíso. Un largo camino por delante.





La Plaza Mii se llena de sorpresas

La nueva actualización de 3DS nos ha llenado de novedades la Plaza Mii. Repasamos las funciones que estrena y presentamos los cuatro nuevos juegos.



Actualiza tu 3DS

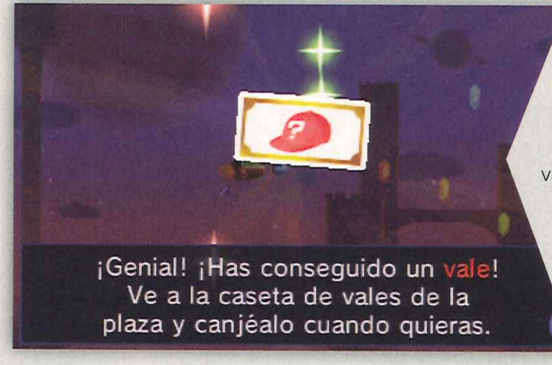
Desde el día 20 de junio puedes actualizar tu 3DS a la **versión de firmware 6.0.0-12E**. Aparte de una mayor estabilidad, la actualización incluye la utilísima función de **copia de datos de guardado**, que permite crear y restaurar copias de seguridad de las partidas salvadas de los juegos descargables compatibles. Y todo lo que vais a leer aquí, por supuesto.

Personaliza tu Mii

¿Cansado de que tu Mii tenga siempre el mismo aspecto? Las tiendas de la Plaza tienen justo lo que estás buscando.



Cambia tu expresión
Si quieres que todos sepas cómo te sientes y no te vale solo con palabras, usa ilas expresiones! Con ellas tu Mii saltará de alegría o se quedará cabizbajo cada vez que se cruce con otros a través de StreetPass.



Hazte con unos cuantos vales para canjear
En los cuatro nuevos juegos que incluye la actualización podrás conseguir una serie de vales para intercambiarlos en la caseta por accesorios y unos cuantos sombreros inéditos. Cuanto más juegues, más vales conseguirás...

Ponte un bonito sombrero
La tendencia en moda este año son los sombreros. Y cuanto más grandes mejor. Con ellos estarás a la última y serás la envidia de la Plaza. Y de regalo el nuevo de Mario Pixelado imola!



Cambiar sombrero
Gorro nido de pájaros
Gorro león
Casco tiranosaurio
Diadema de gato
Diadema de perro

Y además...

A las funciones ya disponibles se han sumado algunas nuevas.



Aplicaciones de ayer...: Por supuesto, tanto **Banda Sonora**, como **Logros y Mapa de StreetPass** no se han movido de su sitio en la plaza Mii, así como los juegos **Rescate Mii y En busca del cromo**, que siguen siendo gratuitos como siempre.

...Con contenido de hoy: Eso sí, al realizar la actualización descubriréis que hay un **nuevo panel disponible** para completar que puede ser de **The Legend of Zelda: Skyward Sword, New Super Mario Bros. U o New Super Luigi U**. ¿Cuál os ha tocado a vosotros? El nuestro fue... iadivinadlo!

iSupera tus límites!: También se ha aumentado el número de **veces que podemos cruzarnos** con un Mii, así que olvidaos del límite de 99 encuentros. Cuantos más, mucho mejor.



Mejor en pack

Los cuatro nuevos juegos se descargan desde la eShop, aunque hay que pedirlos a través de la Plaza Mii. Su precio es de **4,99 Euros** por cada uno, pero hay un pack disponible por tiempo limitado que cuesta **14,99 Euros**. Si quieres hacerte con todos, ¡date prisa, que vuelan!

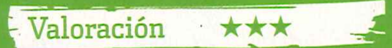
¡Cuatro nuevos juegos en tu Plaza Mii!

Desde un divertido shooter hasta un simulador de conquista, estos son los nuevos juegos de StreetPass.



Escuadrón Mii

Si alguna vez os habéis dejado todos los ahorros en una máquina recreativa de "navecitas", Escuadrón Mii es vuestro juego. La idea es pasa por defender la galaxia del temible Huesón Dorado, para lo que necesitaremos la inestimable ayuda de nuestros amigos de StreetPass. Sí, porque ellos serán los pilotos de combate, aunque seas tú quien los controle, y el tipo de arma de sus naves dependerá del color favorito elegido. Entretenido y ligerito, pero es que a nosotros los shooter de avance lateral como éste nos pierden.



Valoración ★★★



Jardín Mii

Consigue las 20 plantas y conviértete en un maestro jardinero. ¿Os suena? Desde el inicio, Jardín Mii recuerda bastante a cierta saga de captura y recolección de criaturas... Claro que no hay combates, en este jardín reinan la paz y la tranquilidad. Nuestro maestro, el Profesor Mendel, nos enseña los secretos sobre plantas y cómo cultivarlas, pero para conseguir nuevos tipos y semillas debemos cruzar las nuestras con las de las amistades hechas a través de StreetPass.

Valoración  ★★★



Conquista Mii

La dominación mundial, al alcance de tu mano. Esa es la premisa de este juego, conquistar territorios para convertirnos en los reyes del mundo y unificar todas las naciones. Lo haremos reclutando tropas de nuestros amigos a través de StreetPass, que pueden ser de tres tipos: Infantería, Caballería y Arqueros, o lo que es lo mismo, Piedra, Papel y Tijera. Vaya, que los enfrentamientos se basan en las reglas de este popular juego, lo que determina cómo debe ser la elección de las tropas para enfrentarnos a los enemigos.

 Valoración  ★★★★



Mansión Encantada Mii

¿Os gusta pasar miedo? Entonces Mansión Encantada Mii os conquistará. Nuestra tarea consiste en explorar un viejo caserón junto a Clara Sagaz, ayudante en la agencia de detectives para la que trabajamos. Lo haremos colocando las piezas intercambiadas con nuestros amigos con las que creamos habitaciones y damos con las escaleras al siguiente piso. Por el camino debemos combatir contra fantasmas cada vez más poderosos, pero podemos mejorar nuestras armas con la experiencia obtenida.

Valoración  ★★★★

Comunidad Animal Crossing de la Revista Oficial

Welcome to Animal Crossing New Leaf

A partir de este mes, el equipo de la revista va a protagonizar -junto a vosotros, claro- una sección especial dedicada al juego de moda: Animal Crossing New Leaf. Buena prueba de que ACNL nos ha conquistado, es que cada número queremos compartir nuestros avances y también, por otro lado, **seleccionar vuestros mejores diseños**, los pueblos más completos a través de la Casa del Sueño e incluso habrá una medalla de oro: elegiremos al **mejor alcalde** de entre todas vuestras propuestas y el ganador tendrá un hueco en esta sección para hablar de su pueblo. ¡Y un regalito, sí!

Laura — Rubén — Roberto — Juan Carlos

Es tu turno, colabora

¡Esta sección te necesita! Nosotros abriremos las puertas de nuestro pueblo cada mes, pero también incluiremos tus aportaciones. Enséñanos todo lo que quieras de tu pueblo a través de Twitter (incluyendo mención @hobby_consolas) o **revistaoficialnintendo@axelspringer.es** y ¡puede que tu creación aparezca en el siguiente número! Este verano, ¡la que se avecina, vecina!

Casas del sueño CÓDIGOS DE LA REDACCIÓN

ALCHEMIA



ROBERTO: 7700-2070-7060

FANAC



EMILIO: 7100-2154-2274





¡Participa en nuestra comunidad! Envía tus códigos (casa del sueño y QR) y cada mes elegiremos los mejores diseños, pueblos, alcaldes...

Nuestro primer mes



Juan Carlos ha visitado a Roberto y ha pescado en su río. En cada pueblo hay un montón de peces e insectos exclusivos, que luego puedes llevarte al tuyo.



Rubén ha ido a recoger melocotones con su máscara puesta. ¿No se habrá muerto de calor? ¡Qué va, el redactor jefe de la revista es un tipo duro!



Parece que a Juan Carlos le da un poco de envidia la máscara de Rubén, pero no le digáis nada por si acaso. Ya se lo dirá él en este divertido chat.



Laura ha visitado un montón de casas y ha cogido ideas para su decoración. ¡Ahora quiere una piscina de plástico! Laura es un poco caprichosa...



Juan Carlos ha sacado tiempo para tomarse un café bien rico en la cafetería del pueblo de Roberto. ¡Es un carero este Roberto, 200 bayas por un café!



Rubén se ha comprado un tocadiscos en Alchemia. ¡Las tiendas de cada pueblo aceptan visitantes gustosamente! Y mejor si te dejas los ahorrillos en ellas.



Roberto ha visitado el pueblo de Laura y ha rapiñado un montón de frutas molonas, ¡se cree que no le hemos visto, pero esta cámara lo ha delatado!



Todos han viajado en el barquito a la isla Tórtimer, mientras disfrutaban de una tonadilla muy simpática. Rubén y Roberto en primera fila, qué majetes.



En la isla jugaron a emparejar objetos escondidos. Desenterrar, buscar la pareja, acertar... ¡se trata de memorizar los objetos y lugares donde están!



La tropa de la Revista Oficial Nintendo se lo ha pasado bien este mes, aunque aún tiene muchísimo que hacer en sus pueblos. ¡Hasta la próxima!

CALENDARIO EVENTOS

JULIO 2013

LUN	MAR	MIE	JUE	VIE	SAB	DOM
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

7 de julio

Starcrossed Day

Un día oriental El "día del romance desafortunado" recuerda una antigua leyenda japonesa, en la que dos amantes decidirían verse solo el día 7 de cada mes de julio. En esta celebración, podéis visitar a vuestros amigos japoneses y conocer su festividad.



14 de julio

Cumpleaños de Quique

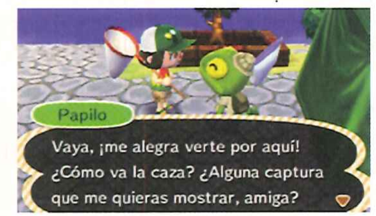
Una fiesta relajada Es fácil llevarse bien con este elefante perezoso. Le gusta mucho salir a relajarse, así que un fósil sería un regalo ideal para él en este día especial. Los diferentes tipos de alimentos también le chiflan, así que ya sabes.



20 de julio

Competición: caza de bichos

A por el más raro ¡Captura el insecto más grande y extraño que veas! Además, si consigues más de 90 puntos, recibirás un mueble exclusivo de este evento. Se da el tercer sábado de cada mes y con él podemos sumar especies extrañas a nuestra colección.



23 de julio

Cumpleaños de Elvis

El rey del rock El león gruñón del pueblo cumple años. Al principio parece un poco bruto, pero hay que ganárselo. Ya sabéis que los vecinos celebran sus cumpleaños y podemos ir a sus fiestas. Al fin y al cabo, los alcaldes tienen que estar al tanto de la vida en sociedad...



El alcalde modelo Omar Alvarez

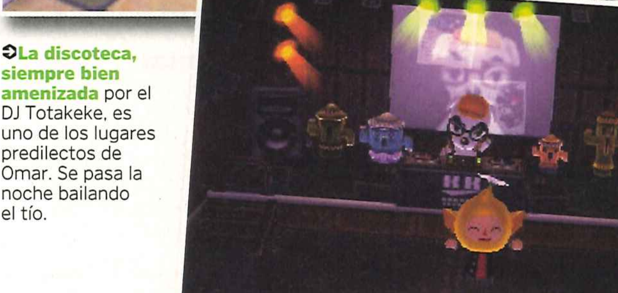
Welcome to Animal Crossing New Leaf

Así es el pueblo del relaciones públicas de Nintendo Ibérica.

¡Saludos a todos los fans de Animal Crossing! Mi nombre es **Omar Álvarez** y soy el **encargado de prensa especializada** en Nintendo Ibérica. Os presento a mi pueblo. Su nombre es **Villoria**, se llama así porque es donde suelo veranear y es una forma de recordarme sus bonitos lugares. Aunque en Nintendo siempre hay mucho trabajo que hacer siempre intento sacar un hueco y completar mis tareas diarias en Animal Crossing. No puedo pasar sin ir a la isla, visitar otros pueblos para recoger ideas a través de "La casa del sueño", dedicarme a pedir por encargo los mejores muebles que me cruzo por StreetPass... aunque en realidad lo que me gusta es jugar de noche, principalmente.



La casa de Omar en Villoria es una "cucada". Nuestro alcalde invitado no duda en pedir por encargo los muebles cuando se cruza con otros vecinos por StreetPass.



La discoteca, siempre bien amenizada por el DJ Totakeke, es uno de los lugares predilectos de Omar. Se pasa la noche bailando el tío.

Un alcalde nocturno

Por eso os enseño la parte nocturna de mi pueblo, el bar, la discoteca, ¡es donde habitualmente paso más tiempo! Tengo mucha curiosidad por ver qué pueblos tenéis vosotros: ¡seguro que me sorprendéis y me dais ideas!



La noche es para Omar. Es cuando pasa más tiempo recorriendo el pueblo, pues sus obligaciones en Nintendo no le permiten jugar demasiado...

¿Qué es para ti Animal Crossing?

Respecto a otros juegos, ¿qué supone ACNL en tu día a día?
Es un juego muy especial, completamente diferente al resto. No tengo que superar ningún reto ni defenderme de ningún enemigo, es unas "vacaciones" dentro de unas "vacaciones": no tengo ninguna presión, solo hay "buen rollo"

¿Cuándo juegas?
Principalmente cuando voy a trabajar, en el metro y el autobús. Como puedo jugar partidas cortas, de 20 o 30 minutos, es el juego perfecto para llevar encima todo el día.



ANIMAL CROSSING ES ESPECIAL: SOLO HAY "BUEN ROLLO"

¿Juegas en compañía?
¡Sí! me encanta: habitualmente visito el pueblo de mi novia para intercambiar objetos. El juego abre un abanico de posibilidades inmensas cuando juegas con otros.

¿Qué opinas de la inclusión de Aldeano en el nuevo Smash Bros?
¡Una gran noticia! La verdad es que todos sus movimientos parecen perfectamente adaptados a ambos mundos, al de Smash Bros y al de Animal Crossing: imagino que ya va siendo hora de cambiar a Link como personaje predilecto...

Los mejores tuits

Lee @AzulCorrosivo
Aquí @atomicalien y yo, siendo monas entre flores y cursiladas. @Hobby_Consolas #ACNL pic.twitter.com/PzfAyZOKrV
Retwitteado por ms. atomicalien

Alejandro @Alex_CG17
Flower power en mi pueblo @hobby_consolas #ACNL pic.twitter.com/gLqU7vPz7W

Cristian^__^ @Cristian210298
@Hobby_Consolas yo hago lo q puedo como alcalde,pero mis vecinos son unos ratas. #ACNL pic.twitter.com/6k29RQ91u6
En respuesta a Hobby Consolas

Noel Arteche @noel_arteche 1 jul
Mi vecina, Amparo, tiene pinta de ser espía. @Hobby_Consolas #ACNL pic.twitter.com/doBxlv8FJC
Seguido por Gustavo Acero y 1 más

Abisai
Dos cerdos hablando de tocino #Trauma #ACNL



Nacho Bartolomé
Ya no está tan de moda, pero tengo un Ecce Homo en casa. #ACNL



DamnDiary 30 jun
Eso de que te salga la historia de tu pueblo es puro amor, la musica, la escena, los recuerdos... #ACNL

ms. atomicalien 30 jun
Por si a alguien le interesa: he creado un tumblr para poner cosicas de Animal Crossing. Tutoriales, QRs y eso: atomic-alien.tumblr.com #ACNL

Rotten Shiru
El sótano del pueblo oficial de Nintendo es algo así como perfecto. #ACNL



Enviad los tweets desde la 3DS con mención @hobby_consolas.

DESAFÍO TWITTER



Para el próximo número, buscamos la mejor colección de peces de vuestros ACNL. ¡Tuiteádnoslas!

Las mejores Casas del Sueño del mes

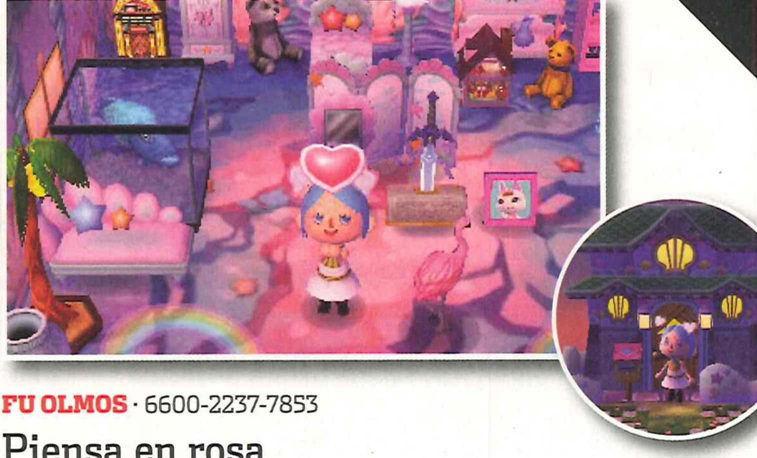
Casas de "ensueño" y vecinos deseando recibiros en ellas.



ALEJANDRO CORTÉS · 6700-2175-1530

298.000 bayas para soñar

La Casa del Sueño se compra desde tu despacho pasada una semana de la construcción de tu primer mobiliario urbano. Podrás visitar pueblos de otros jugadores sin que nada de lo que hagas se guarde y coger sus diseños.



FU OLMOS · 6600-2237-7853

Piensa en rosa

El pueblo de Fu se llama **Lordran** en honor a Dark Souls, aunque su estética "cuqui" no dice eso. Su casa tiene varias plantas y una de ellas está llena de items de Nintendo que se pueden conseguir andando o agitando la consola.



ANTONIO GARCÍA · 6400-2188-8702

¡No pises mis flores!

Este pueblo tiene que estar bien cuidado por narices...¡Antonio va vestido de agente! No ha descuidado el aspecto de su comunidad y es tan colorida como veis. Montones de frutales y flores hacen de él un lugar muy agradable.



SEBASTIÁN MARTÍNEZ · 6000-2237-7123

La fruta ilustre

A la playa también se puede ir elegante, ¿no? La de Sebas está llena de palmeras con cocos y plátanos porque es el terreno ideal para que crezcan bien lustrosas. Si le visitas desde tu Casa del Sueño, ¡rapíñale muchas frutas!

VUESTROS MEJORES DISEÑOS

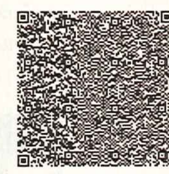




Patrón de Yoshi
Este diseño podemos colocarlo en sillas, sofás, lámparas... Podemos decorar muchas superficies.



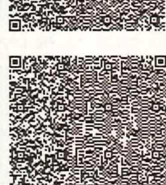
Gorro de Totoro
En nuestra comunidad nos gustan mucho los complementos. Gorros, máscaras, paragüas... ¡Este gorro es genial!







Patrón de gatos
Con este patrón podemos llenar nuestra casa de huellas de gato, aunque no tengamos mascota. Chulo, ¿no?





Gorro de Pikachu
Otro gorro para nuestro armario. Esta vez es de nuestro querido Pikachu. No hemos podido resistirnos a esa carita.

AGENDA JULIO Y AGOSTO

Peces

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos).

Objeto	Lugar	Horario	Valor
Amarguillo	Ríos	24 horas	900 bayas
Cacho	Ríos	9:00 a 16:00	200 bayas
Carpín	Ríos	24 horas	120 bayas
Leucisco	Ríos	16:00 a 9:00	200 bayas
Barbo	Ríos	24 horas	200 bayas
Carpa	Ríos	24 horas	300 bayas
Koi	Ríos	16:00 a 9:00	4.000 bayas
Pez dorado	Ríos	24 horas	1.3000 bayas
Telescópico	Ríos	9:00 a 16:00	1.300 bayas
Killi	Estanques	24 horas	300 bayas
Cangrejo	Estanques	24 horas	200 bayas
Tortuga	Ríos	16:00 a 9:00	3.750 bayas
Renacuajo (solo en julio)	Estanques	24 horas	100 bayas
Rana	Estanques	24 horas	120 bayas
Gobio de río	Ríos	16:00 a 9:00	300 bayas
Locha	Ríos	24 horas	300 bayas
Siluro	Lagos	16:00 a 9:00	800 bayas
Anguila	Ríos	16:00 a 9:00	2.000 bayas
Cabeza de serpiente	Lagos	9:00 a 16:00	5.500 bayas
Pez sol	Ríos	9:00 a 16:00	120 bayas
Perca	Ríos	24 horas	300 bayas
Eperlano	Ríos	24 horas	300 bayas
Ayu	Ríos	24 horas	900 bayas
Gupi	Ríos	9:00 a 16:00	1.3000 bayas
Pez doctor	Ríos	9:00 a 16:00	1.500 bayas
Pez ángel	Ríos	16:00 a 9:00	3.000 bayas
Tetra Neón	Ríos	9:00 a 16:00	500 bayas
Piraña	Ríos	9:00 a 16:00 y de 21:00 a 4:00	2.500 bayas
Arowana	Ríos	16:00 a 9:00	10.000 bayas
Dorado	Ríos	4:00 a 21:00	15.000 bayas
Pez caimán	Lagos	16:00 a 9:00	6.000 bayas
Pirarucú (días de lluvia)	Ríos	16:00 a 9:00	10.000 bayas
Bichir ensillado	Ríos	21:00 a 4:00	4.000 bayas
Caballito de mar	Mar -	24 horas	1.100 bayas
Pez payaso	Mar	24 horas	650 bayas
Pez cirujano	Mar	24 horas	1.100 bayas
Pez mariposa	Mar	24 horas	1.000 bayas
Pez napoleón	Mar	4:00 a 21:00	10.000 bayas
Pez león	Mar	24 horas	400 bayas
Pez globo	Mar	24 horas	240 bayas
Jurel	Mar	24 horas -	150 bayas

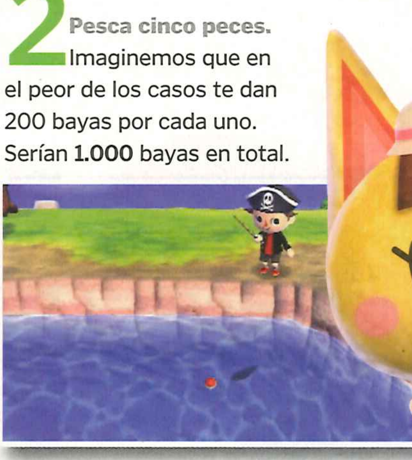


10 consejos para triunfar

El día a día en Animal Crossing es complicado, pero esta guía te ayudará a ganar muchas bayas.

1 Roca del dinero: Cada día aparece una roca en tu pueblo que al golpearla te da bayas. Cuanto más la golpees, más bayas te dará (hasta un **máximo de 16.100**). Coloca agujeros detrás de ti para no irte hacia atrás al golpearla, y así conseguirás hacerte con todas.

2 Pesca cinco peces. Imaginemos que en el peor de los casos te dan 200 bayas por cada uno. Serían **1.000** bayas en total.



3 Caza cinco insectos. Si por cada uno te dan 100 bayas, ya te puedes llevar **500** al bolsillo.

4 Desentierra cuatro fósiles: Como cada día tienes cuatro fósiles, en vez de donarlos al museo, opta por venderlos. Si por cada uno te dan 1.200 bayas (la mayoría se venden a un precio más alto), ganarás **4.800**.



5 Vende los minerales: Cada pocos días aparece una roca nueva en tu pueblo. Si la golpeas, puede aparecer un mineral y como mínimo te darán **2.000 bayas** por él. ¿A qué estás esperando?



6 Planta fruta deliciosa: A lo mejor en tu pueblo ves que un árbol tiene una fruta con un aspecto distinto a la normal. Eso es porque es una fruta deliciosa y te dan por ella más que por una fruta normal. Coge esa fruta deliciosa y planta un árbol con ella para que salga uno con **tres frutas deliciosas**, con las que ganarás **600 bayas** en Reciclaje Bártulos. Pero además, si plantas esas tres frutas, conseguirás otros tres árboles... ¡y así sucesivamente hasta tener **infinitas frutas deliciosas**!

7 Las abejas: Cuando mueves los árboles pueden salir abejas. ¡Entonces es el momento de correr! Antes de que lleguen, saca la red y **captúralas en el momento exacto**. Por cada abeja te darán **2.500 bayas**, pero recuerda ir también a por el panal, por el que te darán **500 bayas** en Reciclaje Bártulos. Además, cada día hay







al menos tres panales en tu pueblo, lo que hace un total de **9.000 bayas**.

8 Recados de los vecinos: Habla con tus vecinos diariamente y alguno te pedirá un recado. **Si lo haces bien, te recompensará**. Si no te da bayas, te dará otra cosa que puedas vender. Por ejemplo, digamos que consigues sólo 100 bayas con el recado. Esto, además, aumentará la amistad con tus vecinos.

9 Casa de los sueños: Si tienes la Casa de los Sueños, siéntate en el sofá y actualiza el sueño de tu pueblo. Cada vez recibirás **5.000 bayas**, aunque solo podrás hacerlo una vez al día.

10 Reciclaje Bártulos: Si tienes un mueble que vender, no lo lleves a Tendo y Nendo. Mejor hazle hueco en **Reciclaje Bártulos** y véndelo unas 300 bayas más caro de lo que te pagarían (aunque puedes ponerlo más caro).



Total al día:
30.000 bayas, teniendo en cuenta que hemos puesto casos en los que las ganancias son mínimas. ¡Seguro que consigues más!

Total a la semana:
¡Más de **210.000 bayas**!

Total al mes:
¡Más de **900.000 bayas**!



¿Sabías que...
en Animal Crossing: New Leaf puedes desenterrar cuatro fósiles al día en tu pueblo?

TRUCO DEL MES



Cada pocos días aparecen nuevas trampas molestas en tu pueblo

Si quieres evitar que salgan, entierra una trampa en cualquier sitio del pueblo y no volverá a salir otra, ya que no aparecerá una segunda. Eso sí, tendrás que recordar que esa grieta es la de la trampa que has enterrado para no caer en ella.



Dorada japonesa	Mar	24 horas	5.000 bayas
Lubina	Mar	24 horas	200 bayas
Pargo rojo	Mar	24 horas	3.000 bayas
Rodaballo	Mar	24 horas	800 bayas
Calamar	Mar	24 horas	400 bayas
Morena	Mar	24 horas	2.000 bayas
Anguila listón azul	Mar	24 horas	600 bayas
Pez espada	Mar	24 horas	10.000 bayas
Jurel gigante	Mar	24 horas	4.500 bayas
Raya	Mar	4:00 a 21:00	3.000 bayas
Pez luna	Mar	4:00 a 21:00	4.000 bayas
Pez martillo	Mar	16:00 a 9:00	8.000 bayas
Tiburón	Mar	16:00 a 9:00	15.000 bayas
Pez sierra	Mar	16:00 a 9:00	12.000 bayas
Tiburón ballena	Mar	24 horas	13.000 bayas
Celacanto (solo si llueve o nieva)	Mar	16:00 a 9:00	15.000 bayas





Crustáceos:
(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos).

Objeto	Objeto	Objeto
Alga wakame	24 horas	200 bayas
Uva de mar	24 horas	600 bayas
Erizo de mar	24 horas	800 bayas
Bellota de mar	24 horas	200 bayas
Ostra	24 horas	400 bayas
Caracola espinosa (solo en agosto)	16:00 a 9:00	300 bayas
Abulón	16:00 a 9:00	400 bayas
Oreja de mar	16:00 a 9:00	300 bayas
Ostra perlera	24 horas	1.600 bayas
Vieira	24 horas	1.000 bayas
Anémona	24 horas	100 bayas
Estrella de mar	24 horas	100 bayas
Babosa de mar	24 horas	200 bayas
Gusano policlado (solo agosto)	16:00 a 9:00	200 bayas
Langosta mantis	16:00 a 9:00	1.250 bayas
Langostino tigre	16:00 a 9:00	1.600 bayas
Bogavante	24 horas	2.500 bayas
Pulpo	24 horas	1.200 bayas
Anguila jardinera	24 horas	600 bayas
Nautilo	24 horas	900 bayas
Cangrejo de herradura	21:00 a 4:00	1.500 bayas
Isópodo gigante	24 horas	9.000 bayas





Insectos:

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos).

Objeto	Lugar	Horario	Valor
Mariposa tigre	Flores rojas y rosas	8:00 a 17:00	160 bayas
Mariposa bianor	Flores azules, moradas y negras	4:00 a 17:00	220 bayas
Mariposa monarca	Todas las flores	4:00 a 17:00	140 bayas
Mariposa celeste	Todas las flores	19:00 a 8:00	2.500 bayas
Mariposa narciso	Todas las flores	8:00 a 17:00	3.000 bayas
Mariposa alas brooke	Todas las flores	8:00 a 17:00	2.500 bayas
Mariposa alas de pájaro	Todas las flores	8:00 a 16:00	4.000 bayas
Abeja melífera	Todas las flores	8:00 a 17:00	100 bayas
Mantis religiosa	Todas las flores	8:00 a 17:00	430 bayas
Mantis orquídea	Todas las flores	8:00 a 17:00	2.400 bayas
Caracol (días de lluvia)	Flores	24 horas	250 bayas
Polilla	Luces	19:00 a 4:00	60 bayas
Polilla de seda	Troncos	19:00 a 4:00	1.200 bayas
Abeja	Mover árboles	24 horas	2.500 bayas
Cigarra marrón	Troncos	8:00 a 17:00	200 bayas
Cigarra oriental	Troncos	8:00 a 17:00	300 bayas
Cigarra gigante	Troncos	8:00 a 17:00	500 bayas
Cigarra común	Troncos	8:00 a 17:00	400 bayas
Cigarrilla	Troncos	4:00 a 8:00 y de 16:00 a 19:00	550 bayas
Muda de cigarra	Troncos	24 horas	100 bayas
Machaca	Troncos	16:00 a 8:00	1.800 bayas
Chinche	Troncos	24 horas	120 bayas
Libélula caballito del diablo	Cerca de ríos	8:00 a 17:00	200 bayas
Libélula tigre	Cerca de ríos	8:00 a 17:00	4.500 bayas
Libélula gigante	Cerca de ríos	17:00 a 19:00	8.000 bayas
Hormiga	Dulces, nabos o fruta podrida	24 horas	80 bayas
Zapatero	Ríos y estanques	8:00 a 19:00	130 bayas
Escarabajo nadador	Ríos	8:00 a 17:00	800 bayas
Langosta alargada	Suelo	8:00 a 19:00	200 bayas
Langosta migratoria (solo agosto)	Suelo	8:00 a 19:00	600 bayas
Langosta (solo agosto)	Suelo	8:00 a 19:00	400 bayas
Saltamontes	Suelo	8:00 a 17:00	160 bayas
Insecto hoja	Suelo	8:00 a 17:00	600 bayas



Preguntas frecuentes

¿Tienes dudas? Encuentra la solución a esta selección de las dudas que más recibimos en la revista.

¿Cómo consigo la isla tropical?

Paga la segunda hipoteca de 39.000 bayas. Al día siguiente aparecerá Tórtimer para comunicarte que va a llamar al Capitán para que incluya tu pueblo en su ruta. Este proceso tarda otro día, así que en total son dos desde el pago de la segunda hipoteca.

¿Dónde consigo una regadera, un hacha, un cronómetro y el megáfono?

La regadera te la regalará Canela, tu secretaria, una vez que te haya dicho todos los consejos en tu primer día como alcalde. También puedes comprarla cuando avances un poco en el juego en la floristería.

El hacha se obtiene cuando desbloqueas la floristería. Y eso sucederá cuando haya pasado una semana desde la creación del pueblo y hayas regado o plantado treinta flores (recuerda que los árboles no se riegan, y si lo haces no contará).

El cronómetro y el megáfono se compran en Merca T&N, la primera ampliación de la tienda de Tendo y Nendo. Para conseguirla, compra todos los días en su tienda y cuando hayas gastado aproximadamente 25.000 bayas, se producirá la ampliación. También deben haber pasado al menos siete días desde que creaste el pueblo.

¿Cómo despierto a Al?

Necesitas vender objetos en Reciclaje Bártulos y que la suma de todos tus objetos vendidos supere las 100.000 bayas y tener

Con la peluquería y 3.000 bayas podrás peinarte de muchas formas distintas. ¡Aunque estés despeinado! Su máquina hará maravillas.





Nuestro vecino Al estará dormido al principio, y despertarlo no será tan fácil como te esperas. Aunque luego podrás conseguir muebles... ¡y además personalizados por ti! Lee en las preguntas frecuentes cómo despertarle.

DJ Keke actuará de domingos a viernes. ¡Podrás pasarlo en grande en la discoteca! Los sábados podrás relajarte con la música de Totakeke como en las anteriores versiones del juego.



El capitán siempre estará listo para zarpar en el muelle, llueva o truene, a cualquier hora. Cuando vayáis varios, bastará con que uno se encargue del pago invitando al resto.

al menos 100 cosas en tu catálogo (puedes verlo a partir de la primera ampliación de la tienda de Tendo y Nendo).

¿Cómo consigo el Club Jajá, la zapatería, la peluquería y la Casa de los Sueños?

Vamos con todos los encargos un por uno. Toma nota para que no te pierdas. El Club Jajá lo consigues una vez tengas Merca T&N. Al día siguiente, aparecerá el doctor Sito para que recojas firmas de los vecinos y pueda construir el club.

La zapatería se consigue gastando más de 8.000 bayas en la tienda de las Hermanas Manitas. Para hacerte con la peluquería tienes que gastar más de 10.000 bayas en Hermanas Manitas o en la zapatería.

La Casa de los Sueños aparecerá como obra pública cuando hayas pagado la primera que pongas (un banco, una fuente, un puente...).

Al conectarme mediante internet me aparece un error 018, ¿cómo lo soluciono?

La única solución es llamar al servicio de atención al cliente de tu operador. Normalmente este error se da por no tener suficientes puertos.

¿Volverá a aparecer Rese T. Ado en el juego?

¡Os traemos buenas noticias a todos los que andabais un poco mosqueados con este personaje! Rese T. Ado no tendrá por qué aparecer en tu partida si tú decides que así sea. Cuando apagues sin guardar por primera vez, Rese T. Ado aparecerá en cuanto vuelvas a conectarte y te dirá que no tiene trabajo y que si quieres que vaya a tu pueblo tendrás que construirle una Central de Reseteos. Vale, lo has entendido perfectamente. Eso quiere decir que si no la construyes, no aparecerá y no tendrás que soportar sus largas reprimendas.

Insecto palo	Troncos	4:00 a 8:00 y de 17:00 a 19:00	600 bayas
Longicornio	Tocones de palmeras	23:00 a 19:00	260 bayas
Escarabajo tigre	Suelo	8:00 a 19:00	1.500 bayas
Cochinilla de arena	Orilla del mar	24 horas	200 bayas
Cangrejo ermitaño	Orilla de la isla	24 horas	1.000 bayas
Escarabajo verde	Troncos	24 horas	100 bayas





Escarabajo de oro	Troncos	23:00 a 8:00	600 bayas
Escarabajo joya	Troncos	8:00 a 17:00	2.400 bayas
Escarabajo ciervo Miyama	Troncos	24 horas	1.000 bayas
Escarabajo ciervo sierra	Troncos	24 horas	2.000 bayas
Escarabajo ciervo gigante	Troncos	23:00 a 8:00	10.000 bayas
Escarabajo ciervo arcoíris	Troncos	17:00 a 8:00	10.000 bayas
Escarabajo ciervo cyclommatus	Palmeras	17:00 a 8:00	8.000 bayas
Escarabajo ciervo tornasol	Palmeras	17:00 a 8:00	12.000 bayas
Escarabajo astado japonés	Troncos	17:00 a 8:00	1.350 bayas
Escarabajo astado atlas	Palmeras	17:00 a 8:00	8.000 bayas
Escarabajo astado elefante	Palmeras	17:00 a 8:00	8.000 bayas
Escarabajo astado hércules	Palmeras	17:00 a 8:00	12.000 bayas
Escarabajo goliat	Palmeras	17:00 a 8:00	6.000 bayas
Pulga	Vecinos	24 horas	70 bayas
Cochinilla	Al golpear rocas	19:00 a 4:00	250 bayas
Ciempiés doméstico (solo en agosto)	Al golpear rocas	19:00 a 8:00	250 bayas
Ciempiés	Al golpear rocas	16:00 a 23:00	300 bayas
Mosquito	Volando	17:00 a 4:00	130 bayas
Mosca	Basura, dulces y nabos podridos	24 horas	60 bayas
Araña	Moviendo árboles	19:00 a 8:00	300 bayas
Tarántula	Suelo	19:00 a 4:00	8.000 bayas
Escorpión	Suelo	19:00 a 4:00	8.000 bayas





Próximo número

Sale el **9** de agosto



¡VUELVE EL DEPORTE REY A 3DS!

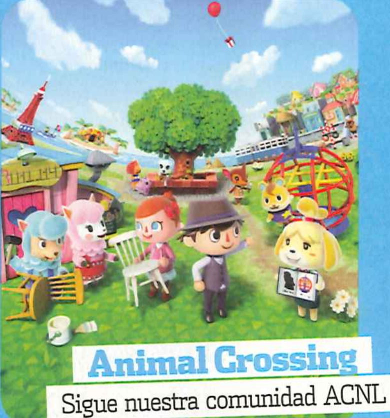
Inazuma Eleven 3

A punto de comenzar la Liga de las estrellas, es el mejor momento para contarte cómo va a ser uno de los lanzamientos futboleros más esperados para 3DS. Inazuma Eleven 3 suena mágico para los miles de fans que lo han disfrutado en DS. Sus deseos se verán cumplidos, solo en la Revista Oficial.

...Y ADEMÁS, TODO ESTO



The Wonderful 101
Lo nuevo de Platinum, puntuado



Animal Crossing
Sigue nuestra comunidad ACNL



Disney Infinity
¡A por el trono de Skylanders!

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Director
Juan Carlos García Díaz

Director de Arte
Abel Vaquero

Subirector de Arte
Augusto Varela de la Fuente

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Han colaborado en este número
Gustavo Acero, Luis Galán, Samuel González, Víctor Navarro, Nacho Bartolomé, Roberto J.R. Anderson, Patricia Gamo, Laura Gómez, Borja Abadie

C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.



Director General
Manuel del Campo

Director del Área de Juegos
Javier Abad

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch

Fotografía
Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Equipo Comercial
Monica Marín, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Calvo

C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

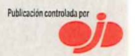
Suscripciones
Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111

Distribución España
S.G.E.L.
Tel. 916 576 900

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime RIVADENEYRA, S.A.
Tel. 916 833 311. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992







Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.


JAGGI
Especie: Ave Wyvern
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Ninguno
Debilidades: Fuego
Signo de debilidad: Ninguno
Ataque: Látigo Cola, Mordedura
Hábitat: Isla Desierta, Llanos Arenosos, Picos de Montaña
JAGGIA
Especie: Ave Wyvern
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Ninguno
Debilidades: Fuego
Signo de debilidad: Ninguno
Ataque: Registro
Hábitat: Isla Desierta, Llanos Arenosos, Picos de Montaña
KELBI
Especie: Herbívoro
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Ninguno
Debilidades: Desconocido
Signo de debilidad: Ninguno
Ataque: Ninguno
Hábitat: Bosque, Colinas, Selvas, Pantanos, Isla Desierta
KELBI RARO
Especie: Herbívoro
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Ninguno
Debilidades: Desconocido
Signo de debilidad: Ninguno
Ataque: Ninguno
Hábitat: Bosque, Colinas, Selvas, Pantanos, Isla Desierta
LUDROTH
Especie: Leviathan
Elemento/s: Agua
Plaga/s: Cansancio
Debilidades: Trueno
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Bola de Agua
Hábitat: Isla Desierta, Bosque Inundado
MELYNX
Especie: Lynian
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Ninguno
Debilidades: Desconocido
Signo de debilidad: Excavar y esconderse bajo tierra
Ataque: Robo
Hábitat: Todos
PECES
Especie: Peces
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Parálisis (Medusa)
Debilidades: Desconocido
Signo de debilidad: Cojera (Sharqs y Siluros)
Ataque: Varios
Hábitat: Isla Desierta, Bosque Inundado
POPO
Especie: Herbívoro
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Ninguno
Debilidades: Fuego
Signo de debilidad: Ninguno
Ataque: Ninguno
Hábitat: Montañas Nevadas, Tundra
RHENOPLOS
Especie: Herbívoro
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Ninguno
Debilidades: Hielo
Signo de debilidad: Ninguno
Ataque: Carga
Hábitat: Llanos Arenosos, Volcán
SLAGTOTH
Especie: Herbívoro
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Ninguno
Debilidades: Fuego
Signo de debilidad: Ninguno
Ataque: Cabezazo
Hábitat: Bosque Inundado, Volcán
VROKTOR
Especie: Leviathan
Elemento/s: Fuego
Plaga/s: Fuego plaga
Debilidades: Agua
Signo de debilidad: Ninguno
Ataque: Escupe Lava
Hábitat: Volcán
WROGGI
Especie: Ave Wyvern
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Veneno
Debilidades: Hielo, Agua
Signo de debilidad: Ninguno
Ataque: Mordedura, Escupe Veneno
Hábitat: Bosque Inundado, Volcán
ZINOGRE ESTIGIO
Especie: Pelagus
Elemento/s: Dragón
Plaga/s: Plaga Dragón
Debilidades: Trueno
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Orbes Draconianos Cuádruples
Hábitat: Tundra, Volcán
ALTAROTH
Especie: Neopteron
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Baja defensa, Parálisis
Debilidades: Fuego, Veneno
Signo de debilidad: Ninguno
Ataque: Mordedura
Hábitat: Volcán, Bosque Inundado, Llanos Arenosos, Isla Desierto
ANTEKA
Especie: Herbívoro
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Ninguno
Debilidades: Fuego
Signo de debilidad: Ninguno
Ataque: Ninguno
Hábitat: Tundra
APTONOTH
Especie: Herbívoro
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Ninguno
Debilidades: Fuego
Signo de debilidad: Colapso en el suelo
Ataque: Cabezazo
Hábitat: Bosque, Colinas, Selvas, Pantanos, Isla Desierta, Bosque Inundado
BAGGI
Especie: Ave Wyvern
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Sueño
Debilidades: Fuego
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Escupe sueño
Hábitat: Tundra
BNAHABRA
Especie: Neopteron
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Parálisis, Baja defensa
Debilidades: Fuego
Signo de debilidad: Ninguno
Ataque: Ninguno
Hábitat: Isla Desierta, BosqueInundado, Llanos Arenosos, Tundra, Volcán
BULLFANGO
Especie: Pelagus
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Ninguno
Debilidades: Fuego, Trueno
Signo de debilidad: Ninguno
Ataque: Carga
Hábitat: Isla Desierta, Bosque Inundado, Tundra, Volcán
DELEX
Especie: Piscine Wyvern
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Cansancio
Debilidades: Agua, Hielo
Signo de debilidad: Ninguno
Ataque: Mordedura, Disparo arena
Hábitat: Llanos Arenosos, Gran Desierto
EPIOTH
Especie: Herbívoro
Elemento/s: Agua
Plaga/s: Ninguno
Debilidades: Desconocido
Signo de debilidad: Ninguno
Ataque: Ninguno
Hábitat: Isla Desierta, Bosque Inundado
FELYNE
Especie: Lynian
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Ninguno
Debilidades: Desconocido
Signo de debilidad: Excavar y esconderse bajo tierra
Ataque: Lanza barriles con bomba
Hábitat: Todos
GARGWA
Especie: Ave Wyvern
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Ninguno
Debilidades: Desconocido
Signo de debilidad: Tropiezo
Ataque: Picoteo
Hábitat: Picos de Montaña
GIGGI
Especie: Wyvern volador
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Drenaje, Veneno
Debilidades: Fuego
Signo de debilidad: Excavar
Ataque: Ataque sanguijuela
Hábitat: Isla Desierta, Bosque Inundado, Tundra, Llanos arenosos, Volcán

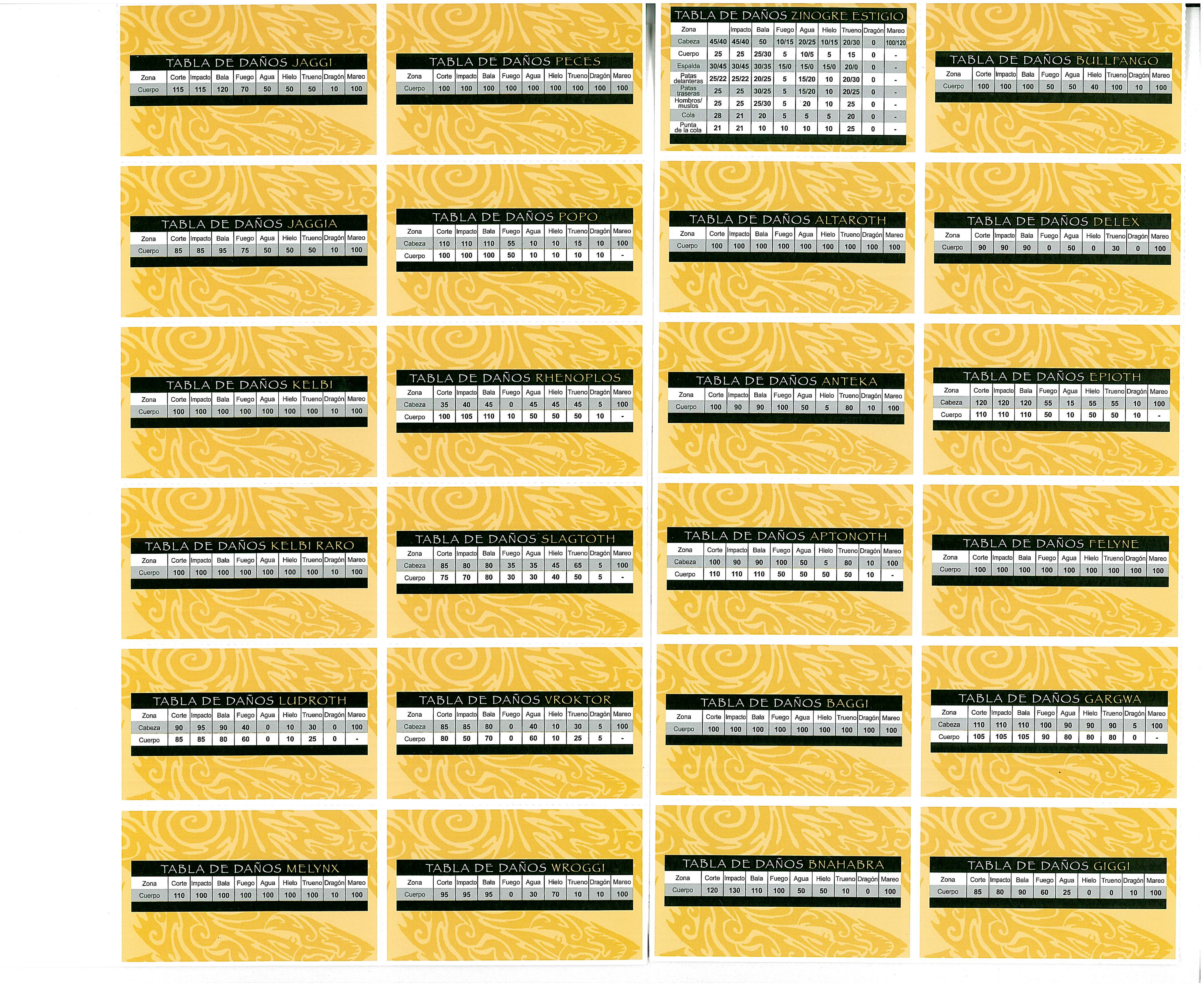


TABLA DE DAÑOS JAGGI

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cuerpo	115	115	120	70	50	50	50	10	100

TABLA DE DAÑOS JAGGIA

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cuerpo	85	85	95	75	50	50	50	10	100

TABLA DE DAÑOS KELBI

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cuerpo	100	100	100	100	100	100	100	10	100

TABLA DE DAÑOS KELBI RARO

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cuerpo	100	100	100	100	100	100	100	100	100

TABLA DE DAÑOS LUDROTH

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	90	95	90	40	0	10	30	0	100
Cuerpo	85	85	80	60	0	10	25	0	-

TABLA DE DAÑOS MELYNX

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cuerpo	110	100	100	100	100	100	100	10	100

TABLA DE DAÑOS PECES

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cuerpo	100	100	100	100	100	100	100	100	100

TABLA DE DAÑOS POPO

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	110	110	110	55	10	10	15	10	100
Cuerpo	100	100	100	50	10	10	10	10	-

TABLA DE DAÑOS RHENOPLOS

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	35	40	45	0	45	45	45	5	100
Cuerpo	100	105	110	10	50	50	50	10	-

TABLA DE DAÑOS SLAGTOTH

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	85	80	80	35	35	45	65	5	100
Cuerpo	75	70	80	30	30	40	50	5	-

TABLA DE DAÑOS VROKTOR

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	85	85	80	0	40	10	30	5	100
Cuerpo	80	50	70	0	60	10	25	5	-

TABLA DE DAÑOS WROGGI

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cuerpo	95	95	95	0	30	70	10	10	100

TABLA DE DAÑOS ZINOGRE ESTIGIO

Zona		Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	45/40	45/40	50	10/15	20/25	10/15	20/30	0	100/120
Cuerpo	25	25	25/30	5	10/5	5	15	0	-
Espalda	30/45	30/45	30/35	15/0	15/0	15/0	20/0	0	-
Patas delanteras	25/22	25/22	20/25	5	15/20	10	20/30	0	-
Patas traseras	25	25	30/25	5	15/20	10	20/25	0	-
Hombros/ muslos	25	25	25/30	5	20	10	25	0	-
Cola	28	21	20	5	5	5	20	0	-
Punta de la cola	21	21	10	10	10	10	25	0	-

TABLA DE DAÑOS ALTAROTH

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cuerpo	100	100	100	100	100	100	100	100	100

TABLA DE DAÑOS ANTEKA

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cuerpo	100	90	90	100	50	5	80	10	100

TABLA DE DAÑOS APTONOTH

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	100	90	90	100	50	5	80	10	100
Cuerpo	110	110	110	50	50	50	50	10	-

TABLA DE DAÑOS BAGGI

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cuerpo	100	100	100	100	100	100	100	100	100

TABLA DE DAÑOS BNAHABRA

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cuerpo	120	130	110	100	50	50	10	0	100

TABLA DE DAÑOS BULLFANGO

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cuerpo	100	100	100	50	50	40	100	10	100

TABLA DE DAÑOS DELEX

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cuerpo	90	90	90	0	50	0	30	0	100

TABLA DE DAÑOS EPIOTH

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	120	120	120	55	15	55	55	10	100
Cuerpo	110	110	110	50	10	50	50	10	-

TABLA DE DAÑOS FELYNE

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cuerpo	100	100	100	100	100	100	100	100	100

TABLA DE DAÑOS GARGWA

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	110	110	110	100	90	90	90	5	100
Cuerpo	105	105	105	90	80	80	80	0	-

TABLA DE DAÑOS GIGGI

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cuerpo	85	80	90	60	25	0	0	10	100